MSX FORCE

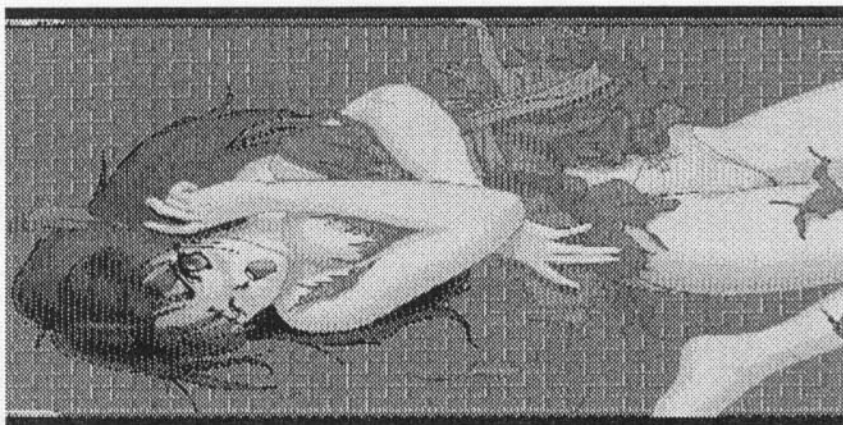
2

BSB97:
O segundo encontro nacional de usuários

Software:
Sir Dan, Sonic, Aekrus, Top Disk, Super Daiseriakiu Match Maniac, Anime Girls I, etc...

E mais:
News, Dicas, Internet, Saiba com é uma RS232C,
Como aumentar a memória da Megaram,
Msx Club's, Opinião
Publicações, etc...

Indice

MSX FORCE #2 - Preço R$ 4,00

Setembro de 1997.

Produção:
Clube Inovação

Redação:
Ademir Jorge O.G. Brito
Luiz Eduardo S. Marques

Editoração Eletrônica
Captura de telas e
Conversões Gráficas:
Luiz Eduardo S. Marques

Scaneamento:
Giovanni R. Nunes
Luiz Eduardo de S. Marques

Fotos:
Ricardo Jurczyk Pinheiro
From Iternet

Colaboram:
Adriano Cunha
Anderson Reis Silva
Giovanni R. Nunes
Ítalo Valério P. Gomes
José P. Rafanelli
Maximino Lopes
Paulo Sergio Barbara
Ricardo Jurczyk Pinheiro
Werner A. Roder Kai
Wilson Butzke

Editorial

Olá amigos!

Ufa! Demoramos mas aprontamos mais este número do MSX Force para vocês.

Tivemos várias reviravoltas aqui no clube como a saída de alguns integrantes e o problema de não termos onde editar o fanzine (pode!). Só por estes motivos vocês já devem ter imaginado como nós estávamos enrolados. Mas, com um pouco de esforço conseguimos superar os problemas e concluir o fanzine.

Turma, eu e o Luiz estamos pensando em produzir as capas do fanzine em cores com qualidade laser apartir do nº' #3, mas para isso teríamos que vender uma quantidade grande de exemplares ou aumentar em R$1,50 o valor final do fanzine, mas para isso precisamos saber se todos ou a maioria irá concordar com isso. Olha, a capa colorida fica realmente muito linda, dando um visual mais profissional à publicação. Vocês não vão se arrepender se optarem pela capa em cores.

Bom, agora vamos falar um pouco do conteúdo do MF #2.

Para começar, vocês vão notar que as fontes diminuíram para comportar mais matérias. A editoração melhorou muito em relação ao nº anterior, e sabem quem é o responsável por isso? O nosso amigo rockeiro(e editor como eu) Luiz. Depois que o cara botou a mão no equipamento novo, ele faz coisas que até Deus duvida! Além da nova editoração, trazemos maiores informações sobre o projeto Ômega, inauguramos uma nova seção dedicada aos clubes que apóiam o MSX, análise das publicações recebidas até o fechamento deste nº, jogos, anúncios... Em fim, tudo para deixar vocês por dentro das últimas novidades que rolam sobre o MSX.

Bom, acho que já escrevi demais, virem a página e tenham uma boa leitura.

A lenda de Lunar II

A Mega-Xan Soft comunica aos usuários de MSX1, que já esta disponível o jogo "A lenda de Lunar II", um jogo gráfico do tipo "errou acabou, tchau, tente de novo que desta vez já era". Quem estiver interessado em obter o jogo, envie R$3,00 junto ao envelope do pedido para:

Alexandre Pereira Domingos
R. Antônio Bernadet, 344 - Prospera
Criciuma - SC - CEP:88811-780

As despesas de envio já estão inclusas e no disco (somente 5 1/4) você receberá: A lenda de Lunar I e II e mais outros jogos.

Turbos R'n Rio

É galera do Rio de Janeiro, existem seres que foram privilegiados, conseguiram comprar (agora que esta cada dia mais raridade) seus Turbos R's (na Espanha tem gente tentando trocar medíocres Pentiuns com multimidia, pelas máquinas da Panasonic). Um veio através do Ricardo Suzuki (depois de uma longa temporada que ele passou no Japão), e o sortudo que conseguiu comprar o dito cujo do Suzuki foi o Giovanni (BMC/ Crunch Works). O outro veio da gélida Finlândia, (através do Alberto Valverde) e o felizardo foi o Ricardo Jurczyck Pinheiro também do BMC (e o Clube Inovação não ficou com nenhum, que sacanagem!!!), pelo menos quem é do grupo de usuários do Rio e consequentemente também é amigo dos "antigos pertencentes" ao reino dos míseros mortais (assim como o Inovação) pode babar de perto e não apenas nos encontros e nas fotos das publicações estrangeiras.

Agora o terceiro é um caso à parte. É a história de um rapaz (Charles Young) a quem um japonês (retardado, doido, torcedor do fluminense) duou um computador que estava ocupando espaço e pegando poeira em canto frio e umido na casa dele. O cara GANHOU!!! Não pagou nada (só o envio)!!! Será que lá eles tratam os Turbo's como muita gente faz com MSX1 aqui no Brasil? Bom de qualquer forma se você é japonês, ou viaja para lá e conhece japoneses, eu gostaria de dizer que sou uma ótima amizade, tenho pontos positiivos e...

Giovanni demostrando toda sua alegria e "machesa", com a chegada do seu Turbo R.

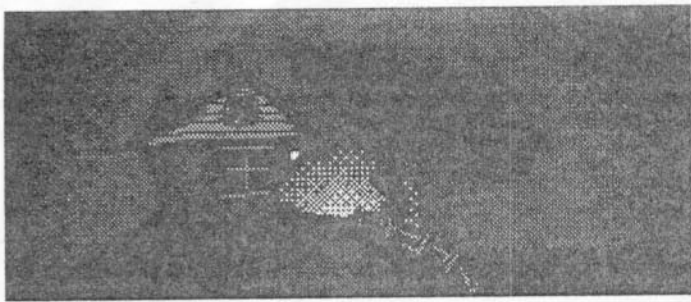
Interface IDE Para MSX2

O MBT já esta distribuindo a tão esperada Interface IDE (desenvolvida por Henrik Gilvad da Sunrise Swiss) para MSX2 com mapper. Ela possui DOS2 interno e possibilita a conecção de 2 dispositivos IDE, como o tão cobiçado HD e CD-ROM, ou outro. Nada demais comparada Mega-SCSI, não é? Mas o preço sai mais atrativo, apenas R$90,00 (inclusas despesas de importação), alem de que os dispositivos IDE também são mais baratos do que os SCSI.

Msx Brazilian Team (MBT)
Travessa Mauriti, 2273 - Marco
Belém - Pará - 66093180
E-mail: mbt@libnet.com.br

Periféricos de PC no MSX

Há alguns anos atrás, quando o MSX era o "xodó" da informática, lembro de usuários que escreviam para revistas perguntando se poderiam usar periféricos de PC (HD, Mouse, Monitores, etc...), e a resposta era de que um periférico projetado para uma plataforma não era compatível com a outra (e o modem externo com RS232C? Não existia ainda?). Usuários mais antigos lembram disso, não é (seus velhos!!!)? Bem agora que o MSX não é mais "mainstream", os gênios da eletrônica "underground" botam suas "manguinhas" para fora. Lá fora um sujeito chamado Paul Schaerer conseguiu conectar um modem interno(!) de PC ao MSX sem RSR232C (fica bem mais barato). Até agora só tem 2400 bauds, mas já é um bom começo. O outro invento já esta praticamente terminado vem aqui do Brasil mesmo, do Zilogic Msx Club, e foi idealizado por André M. Delavy, se trata de um cabo que permite a Conecção de Monitor pardrão VGA como RGB (com isso posso ter orgasmos múltiplos usando o MSX com o monitor e a TV e Vídeo para ver filmes "pornô" simultaneamente, valeu Delavy!), Delavy promete que o preço será "baratinho".

ZILOGIC MSX CLUB
E-mail:delavy@helium.fis.unb.br

MSX CLUB'S

Sem a menor sombra de dúvidas, o MSX só contínua vivo devido aos Club's espalhados pelo mundo. Clubes de programação, de desenvolvimento de periféricos (e até computadores), Club's que auxiliam o usuário menos provido de informações. Conheça nesta matéria um pouco deste pequeno universo dessas "instituições" do MSX.

Para começar esta matéria que deve se tornar uma seção constante no fanzine, vamos falar um pouco de um club muito importante (notem o meu ton irônico) para o sistema MSX: O Clube Inovação (isso mesmo clube com "e" no final, como pede o português).

A HISTÓRIA

Nossa história começa perto de uma banca de revistas usadas onde por acaso também eram encontrados livros e revistas de MSX. Dois usuários que no momento compravam as citadas revistas e livros repararam que além deles outra pessoa também as comprava e um deles teve a curiosidade de perguntar se o jornaleiro conhecia quem fazia a compra das publicações de MSX além deles, e nosso amigo jornaleiro apontou para o bar do lado da banca para um cara cabeludo (que também por acaso era eu, o Luiz), e os caras foram até o cabeludo e propuseram um intercâmbio já que era tão difícil usuários de MSX's se encontrarem naquelês dias. Uma semana depois por intermédio do "curioso da banca" me foi apresentado outro usuário (o Ademir), e assim timidamente começou o Clube Inovação, sem muita organização, mas com muita vontade de fazer algo para o sistema.

Depois de um tempo por ironia do destino só eu e o Ademir estávamos realmente trabalhando em nome do MSX (veja o The last words), e após a Msx'Rio97, convidamos o Márcio para fazer parte do Clube. E aqui estamos realizando este trabalho entre outras atividades e projetos que descreveremos mais adiante.

O MSX FORCE

No início o MF era apenas um dos projetos do clube (além deste tínhamos um demo para MSX2, um capturador de telas), mas se tornou prioridade pela falta de um meio de informação sobre o MSX no Brasil. E também pela falta de interesse dos outros integrantes, pois tirando eu e o Ademir (o Márcio ainda não era um integrante) os outros não faziam nada, além de conflitar opiniões, isso seria justo se eles estivessem trabalhando, mas isso quase nunca ocorreu.

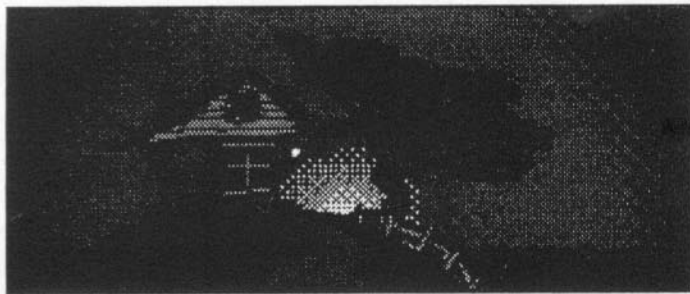
ATIVIDADES ATUAIS

Fora o intercâmbio por carta, estamos preparando um catálogo com os softs que dispomos, pois algum tempo atrás colocamos um anúncio em um jornal (Balcão) aqui do Rio de Janeiro que ainda é possível encontrar MSX's usados e outras coisas relacionadas ao nosso computador (idéia "plagiada" de Ítalo Valério do MSX Natal, que todo clube deveria copiar), com isso contatamos usuário isolados que não sabem da verdadeira situação do MSX, e estas pessoas nos cobram este catálogo. Dependendo do equipamento destes usuários e de seu interesse, vamos tentar disponibilizar softs recentes e originais, além de mostrar para eles como é importante assinar a Hnostar.

Talvez quando você estiver lendo estas linhas eu já terei acesso a internet, o que possibilitará além do rápido intercâmbio e acesso a informações, a conclusão de outros projetos, que por enquanto são muito "projetos" para divulgarmos alguma coisa.

A EXPOMANIA

O Clube Inovação tentará participar da EXPOMANIA, que é uma grande feira e que a princípio não tem nada haver com MSX, mas a EXPOMANIA é dedicada a Fan Club's, o que já tem um pouco haver com nossa filosofia, e dentro destes Fan Club's estão enquadrados os aficionados em RPG's, Magás, Game's, etc... E isso tem tudo haver com o MSX, não tem? Tentaremos mostrar a estas pessoas que o MSX apesar de 8 bits e "sumido" do mapa para a maioria das pessoas ainda tem grande quantidade de Software lançados e no Brasil ainda é possível ter MSX "novos" e atualizados (graças ao grande Ademir Carchano e suas maravilhosas placas de MSX2+).

Para finalizar esperamos contar com o apoio de todos que estiverem lendo o fanzine, e podem ter certeza continuaremos superando nossos esforços em nome do sistema. Aguardem novos projetos e novidades do Clube Inovação!!!

MSX CLUB'S

Os Jogos Made In Brazil da MSX Junior...

MAGUILA'S BOXE

O jogo foi desenvolvido em Pascal 3.0 e o som são em PSG (efeitos, socos, sino, etc...) e FM para a música (não é a música tema do filme Rocky. A música foi trocada para não cairmos no trivial). Gostaria de reafirmar que a linguagem Pascal 3.0 ajuda e muito na ação do jogo e dos personagens.

Tudo começa quando personagem principal abandona o boxe amador e inicia sua carreira profissional junto a CBB (Confederação Brasileira de Boxe). Seus primeiros passos serão conquistar o título brasileiro e depois o sul-americano.

A partir deste ponto se abrem as portas para o boxe mundial.

Você (o jogador), inicia sua trajetória com 70° do ranking da FIB (Federação Internacional de Boxe), 69º no da CIB (Confederação Internacional de Boxe), 68° no da FMB (Federação Mundial de Boxe). Foram descartadas as outras duas federações de boxe hoje existentes.

O jogo conta com a amostra do ranking de cada federação após cada luta, além de contar com o cartel de cada boxeador e contar com nomes famosos como, Evander Holyfield, George Forreman (?), Mike Tyson e muitos outros...

COPA DO BRASIL

Bem vindo ao maior e mais disputado campeonato do Brasil. Este jogo se basea em qualquer jogador que inicia sua carreira profissional.

Seus primeiros passos na carreira profissional, tem início em um time de 4° divisão (escolhido por você em uma lista de 24 clubes). No jogo, você é um jogador de 18 anos que pretende com seus gol's levar seu time da 4° para a 1° divisão. Podendo neste meio tempo ser contratado por qualquer outro time de divisões inferiores ou superiores.

O jogo é simples tanto na pontuação como na jogabilidade. Quanto a pontuação segue o regulamento de desde o início da copa, ou seja 2 pontos para vitória e 1 para o empate. A jogabilidade é simples, similar ao Konami's Soccer.

Ao chegar a 1° divisão você ainda tem chance de ser campeão brasileiro, campeão da libertadores da américa e ir ao Japão disputar o título mundial.

ZICO

O jogo foi criado em linguagem C e os sons são em PSG (carrinhos, laterais, chutes...) e FM para os temas musicais do jogo.

O jogo se basea na carreira do Sr. Arthur Antunes Coimbra, o Zico, sendo que por todo o jogo todo ele defenderá a camisa do flamengo (dispensando a temporada em que Zico passou na Itália).

Dependendo de sua performance, você poderá ser contratado por outros clubes, até mesmo no exterior e também convocado para amistosos da seleção.

AYRTON SENNA GP MASTER

Esta é "minha menina dos olhos". O jogo que vou me orgulhar em dizer que foi feito por mim.

Modéstia a parte, este é o jogo mais rico em detalhes e com melhor qualidade gráfica (pura Formula 1) já criada paro MSX.

O jogo é dividido em 2 disco de 720k. O disco 1 é um demo que mostra toda a carreira de Ayrton Senna e contém 5 animações, que São:

* A 1ª vitória no GP de Portugal;
* O 1° título mundial conquistado no GP de Suzuka, no Japão;
* A 1ª vitória no Brasil em 1991;
* A 2ª vitória no Brasil em 1993;
* O acidente em Imola;

O demo conta com 34 fotos digitalizadas e o tema da vitória em FM.

O disco 2. O jogo:

Ao deixar a Formula 2000 inglesa, você você inicia sua carreira em uma equipe pequena (assim como o proprio Ayrton).

Em 1984 você estréia na Toleman, equipe que conta com os motores Hart, um motor com pouca potência. No início você vai passar maus bocados, mas poupando pneus, não consumindo muito combustível, não perdendo muito tempo nos boxes, da para conseguir um 6° ou 5° lugar.

Em 1985, Senna é contratado pela Lótus, daí as coisas começam a melhorar para você jogador e a disputa corrida a corrida fica mais acirrada, com sua Lótus preta (JPS) equipada com motor Renaut (não se deixe enganar na época a Renaut não era lá essas coisas).

Nesta parte do jogo você travará duelos emocionantes contra Nelson Piquet, Nigel Mansell (na época correndo pela Willians e com os potentes motores Honda) alem de Alain Prost e Keke Rosberg (correndo com carros da equipe TAG-porshe).

A partir do momento que você é contratado pela McLaren as coisas melhoram 100%, contando com os motores Honda e com a colaboração de seu companheiro de equipe Alain Prost.

Ao ser contratado pela Willians, o destino do piloto fica por conta do seu talento. Com a equipe Willians equipada com os motores Renaut, você somente tem que preocupar-se com um estreante chamado Michael Schumacher correndo pela Benneton com motor Ford.

Matéria elaborada com base nos argumentos do programador da MSX Junior (Maglione Sales Junior)

Espelho, espelho meu existe alguem que é mais MSXzeiro do eu... Se o cara que estiver fazendo esta pergunta for Ítalo Valério da MSX Natal a resposta do espelho será : Não!!!

Este Clube "capitaneado" pelo nosso amigo Valério faz cada coisa que muitos não acreditam, e quase ninguém tem a "cara de pau" e a coragem de fazer. O que por exemplo?

* Levar MSX's a grandes feiras de informática (destinados ao PC);
* Publicar anúncios em classificados de jornais para contactar "Isolados" e agregar interessados (isso nós fizemos e da resultados);
* Informatizar estabelecimentos comerciais (dando suporte, de soft e hardware), que nunca pensaram em se informatizar pelos preços dos PC's;
* Levar, MSX's com modem's, a comunidades carentes;

Dentre outras "loucuras".

Tanta determinação, tanto amor tem suas recompensas. Ele e seus companheiros já conseguiram espaço em jornais locais e até na TV (SBT/Manchete locais).

Fora isto a MSX Natal produz vários manuais de auxílio ao MSXzeiro menos provido de informação. Também trabalham com imagens digitalizadas e serigráfia, resultando em uma camisa e fitas de como trabalhar com Vídeo-Produção no MSX (ver MF. n#1).

O interessante disso tudo é que pelo que eu sei, o Valério conhece o MSX2 há pouco tempo. A luta e dedicação deste técnico de eletrônica era pelo simples (mais nunca medíocre) MSX1!!! Por isso afirmo que ele é o mais MSXzeiro dos MSXzeiros!!! Igual a ele não existe.

Na última correspondência dele ao nosso Clube, a lista de usuários de Natal veio acrescida de mais ou menos 20 novos MSXzeiros (isso mesmo, novatos).

Se todos contribuíssem com um terço dos esforços deste desbravador, estaríamos melhor (não que esteja ruim, esta melhorando cada dia mais).

Campanha de doação de MSX's e seus periféricos

O MSX Core Club desencadeou uma campanha, muito interessante de doações!

Supostamente existem mais ou menos 400.00 MSX's que foram fabricados no Brasil, e poucos foram transformados para MSX2 ou MSX2+, ou seja tem muito MSX1 pegando poeira por aí (MSX2 e MSX2+ também estão). Se você tem acesso as informações (do fanzine, Internet) e tem um notável "mostrinho" deste em casa, e mesmo assim ainda acha que seu MSX não tá com nada, ele não te serve? Doe-o a um MSX Club que fique mais perto de sua casa (ou a um de sua preferência). Não seja egoista, o que não serve para você é de uma estima imensa para outras pessoas. Os MSX Club's se encarregaram de revisar e passar para os pretendentes a MSXzeiros a um baixo custo.

O Clube Inovação já tem uma oferta de um MSX2+ com um pequeno problema que pelo que parece temos a solução, e também temos um pretendente desta máquina. O doador não se desligou do sistema (ainda tem hot bit e o emulador), a doação foi feita por motivos de falta de espaço físico e pela compreenção do doador com a campanha. Obrigado ***Arnaldo Vilhena***.

O clube Inovação também doa! Temos o modem VTX que pelo que parece não serve para o fim que foi criado(o VTX par MSX parece que já era), então estamos doando para o Zilogic MSX Club para que os componentes possam ser aproveitados pelo "maluco de plantão André M. Delavy". Assim estamos contribuindo para, talvez algum novo hardware para a nação MSX.

Grande idéia Werner! Colabore!!!!

MSX CORE CLUB
Av. Dr. Ciro de Melo Camarinha, 895 - Santa Cruz do Rio Pardo - SP - Brazil - CEP 18900-000
A/C: Werner Augusto Roder Kai

Software

Sonic

Impressionante! É a única coisa a dizer sobre o demo deste novo jogo. Quem não viu pode até duvidar, mas quem teve a oportunidade de ver ficou "bobo" com a qualidade do mesmo.

Manoel Passos e Elvis Gallegos conseguiram chegar a perfeição na produção de soft. A velocidade do jogo é incrível e os cenários são perfeitos, com scroll's suaves em todas as direções como nos vídeo-games da Sega. A movimentação do personagem está ótima, não faltando aquelas expressões características do Sonic.

Este jogo esta projetado para MSX2+ ou superior, aproveitando todo potencial gráfico da screen 12 com suas 19.268 cores simultâneas Há muito tempo (na minha opinião) eu não vejo um jogo utilizando os recursos do MSX2+ como o F1 Spirit 3D Special.

Com relação ao som não posso dizer nada, pois o demo não possui trilha sonora, nem tão pouco efeitos, mas acredito que este jogo deva utiliza Fm, Music Module e talvez Moonsound.

O jogo já está terminado e a distribuição no Brasil deve ser feita pelo Msx Braziliam Team.

Ademir Jorge O.G. Brito

KPI Ball

Conseguimos este demo via Internet (uma das vantagens proporcionada pela rede) e, sinceramente eu não posso dizer muito a respeito deste promo rapidíssimo feito pelo pessoal da Cybertouch. No início, aparece o logotipo muito bem feito da produtora deste demo, depois disso a tela escurece por alguns segundos e aparece a tela do jogo muito bem trabalhada, onde aparece o personagem principal e duas bolas vermelhas que sobem e descem. Após isso o demo chega ao fim sem mais nem menos. Não dando nem para jogar um "pouquinho".

Eu acredito que brevemente surgirá uma versão mais longa deste "prominho" para podermos analizá-lo com mais calma, e se tiver mais algumas telinhas a galera do Clube agradece.

Ademir Jorge O.G. Brito

Sir Dan

Daniel Zorita realmente é um bom programador, vide a Eurolink que é de sua autoria (a programação), agora nos presenteia com o "promo" deste jogo para MSX2 com 128k de mapper que esta realizando. O jogo em si não tem nada de original é um jogo de plataforma (qual jogo de plataforma é original?) que deixará muito feliz os fãs de Maze of Galious, pois lembra muito. A tela de apresentação (com logo "Sir Dan" e um castelo de fundo) é espremida (este efeito é legal e original) por uma tela na qual esta as instruções de como jogar o "promo", e pela propaganda do Zorita.

Abertura do Promo

Iniciando o jogo você perceberá que os inimigos não lhe afetam nem podem ser afetados ainda, você já pode "navegar" pelas telas e pegar os itens . Os gráficos estão bons, a movimentação do personagem é muito boa, sobre a música não posso dizer nada.

Tela do jogo em versão promo

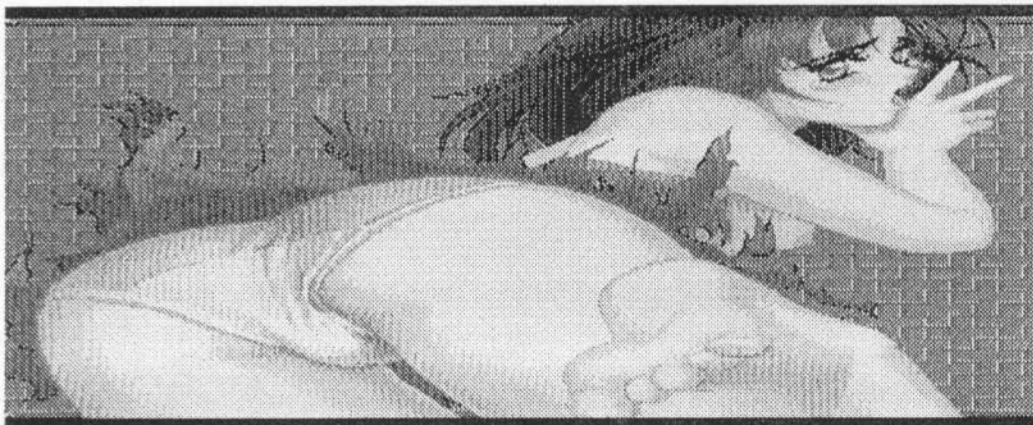
Enfim se realmente tiver um bom enredo (mesclando RPG/Plataforma) será um jogo que pode ser muito agradável. Vamos aguardar a versão final.

Luiz Eduardo S. Marques (Pimpo)

Software

PROMOS & DEMOS

Match Maniac

O pessoal da Abyss é incansável, é um jogo atrás do outro. Também são inteligentes "pra caramba", tiveram problemas com o grafista de M-Kid (o cara tinha dificuldades com a screen12) e neste meio tempo deram a luz a Match Maniac, um jogo que lembra um outro jogo do qual não me recordo o nome. Este jogo foi realizado rapidamente (pelo que parece não há muitas variações nos código de programação), o que não quer dizer que o jogo não seja bom (na minha opinião muito pelo contrário). O objetivo é limpar a tela que esta repleta de ícones, e isto é possível unindo uma figura igual a outra, mais a ligação ente estas figuras deve esta desobstruída se não você perde uma chance... de uma "olhadinha" no iten "RULES" na tela de abertura e comece a jogar...

A princípio me "errolei" um pouco, acho que o jogo da memória dos tempos de infância me atrapalhou, mas depois acabei me acostumando com as regras, e aí fica fácil, divertido, ultra-descontraído, um jogo sem tensões, sem compromisso algum. Conforme você vai casando os ícones aparecem umas "caretinhas (as placas de som devem fazer um efeito legal neste ponto) maníacas" e a tela vai sendo limpa. Como se não bastase a descontração de duas em duas fases é apresentado um desenho (estilo manga/animato) meio sensual/erótico (pelo menos no promo não tem nada "pornô") muito bem feito. O som, mais uma vez não posso dizer nada (em breve Ademir Carchano resolverá meu purgatório). O promo conta com seis fases e três garotas (logicamente).

Em fim, se você tem MSX2 e mapper, jogue o promo e com certeza (assim como eu) você irá entrar em contato com o MBT para obter a cópia original.

Luiz Eduardo S. Marques (Pimpo)

Software

SUPER DAISERIAKIU

Saiba como jogar este game todo em japonês sem saber japonês

Requer: MSX2 & Disk User
Tipo: Estratégia

OBJETIVO

Conquistar o maior número de cidades e aeroportos e destruir exrcito(os) inimigo(os).

COMO JOGAR:

Ao entrar no jogo aparecerá 3 opções:

A 1º entra no jogo, a 2º monta mapa, a 3º monta Disk User;

Escolha a 1º opção e tecle return....

A tela seguinte mostra:

F1 - Escolhe mapa onde quer jogar;
F2 - Dificuldade;
F3 - Muda nome dos exércitos;
F4 - //
F5 - Contra quem vai jogar, computador ou colega
F6 - Retorna ao menu inicial;
F10 - Entra no jogo

Telce F1 e escolha onde quer jogar, por exemplo: ISLAND CAMPAIGN e tecle Retun, e você voltará ao menu, agora teecle F5 e escolha contra quem quer jogar e com qual exército, feito isso tecle Esc para sair e inicie com F10.

Ao começar o jogo o cursor esta em cima do seu quartel general, você começa co $1.500,00 para comprar armamentos.

CONSTRUÇÃO DE ARMAMAENTO:

Coloque o cursor no quartel general ou em sua volta ou nas cidades e aeroportos próximos e que estejam em seu poder e tecle F5, escolha um dos armamento por exemplo:Infantaria de míssil (código [I]) e tecle return, o que fará voltar ao mapa para que se possa construir mais armamentos.

Feito isso você perceberá que existe uma letra (E) embaixo dos seus armamentos, isso quer dizer que você não pode move-los e nem usa-los em combates ou desembarcar infatarias com estes equipamentos até uma próxima rodada. Então tecle F10 e passe a vez para o próximo jogador.

SUB-MENU (F9)

Nesta opção o importante para jogar é a 2 e 4:

2- Grava no Disk User onde você paraou, permitindo retornar ao jogo outra hora.
4 - Muda o Jogador

MOVIMENTAÇÃO DO ARMAMENTO

Coloque o cursor em cima do equipamento e tecle F1 ou return, a área aparecerá colorida é o limite de seu movimento. Leve o cursor onde deseja deixar o equipamento e tecle space, seu equipamentose moverá até lá, após isso tecle return ou outra tecla se deseja combater ou desembarcar infantaria.

Lembre-se que após ter movido seu armamento e teclado return aparecerá embaixo de seu equipamento o "E" que signignifica que você só poderá move-lo na rodada seguinte, por isso se algo ocorrer de errado tecle esc antes de return.

O COMBATE

Após mover-se, se o seu armamento estiver numa área de engajamento de um outro equipamento inimigo, antes de teclar " return final" tecle F2 ou espaço e escolha com que tipo de armas vai atacar. Aperte return e veja o efeito do seu combate.

Obs: Sempre escolha as armas de maior porcentagem.

F1 - Move armamentos;	F6 - Verifica condiões do armamento;
F2 - Batalha;	F7 - Ampliação do Mapa;
F3 - Supri;	F8 - //////////////////////////////////
F4 - Desmbarca infantaria;	F9 - Entra no Sub-menu;
F5 - Compra Aramamentos	F10 - Passa a vez para o próximo jogador;

Tipo de Armamento:	Tipo	Bons para combate contra.
[1] [2] [3] [4]	1 - Caça	- 1,5,6,H.
[5] [6] [7] [8]	2 - Caça bombardeiro	- 1,2,3,4,5,6,H.
[9] [A] [B] [C]	3 - Caça bombardeiro	- 1,4,5,6,7,8,9.A.F,G,H,I,J.
[D] [E] [F] [G]	4 - Caça	- 1,5,6,H.
[H] [I] [J] [ ]	5 - Helicópteros de combate	- 7,8,9,A,D,F,G,H,I,J.
	6 - Helicópteros de transporte	- G,H,I,J.
	7 - Blindado pesado	- 8,9,A,B,C,D,E,F,G,H,I,J.
	8 - Blindado médio	- 7,9,A,B,C,D,E,F,G,H,I,J.
	9 - Blindado leve	- A,B,C,D,E,F,G,H,I,J.
	A - Lança Míssil transporte	- B,C,D,E,F,G,H,I,J.
	B - Artilharia antiaérea	- 1,2,3,4,5,6.
	C - Artilharia antiaérea míssil	- 1,2,3,4,5,6,G,H,J.
	D - Lança míssil	- 7,8,9,A,B,C,D,E,F,G,I,J.
	E - Blindado artilharia	- 1,2,3,4,5,6,G,H,J.
	F - Blindado leve	- G,H,I,J,A.
	G - Transporte	- H.
	H - Infantaria	- Bom para ocupar cidades
	I - Infantaria míssil	- 6,B,C,E,G,H,J.
	J - Suprimento	- Bom para suprir os outors

Por Wilson Butzke

Saiba como aumentar a memória deste cartucho

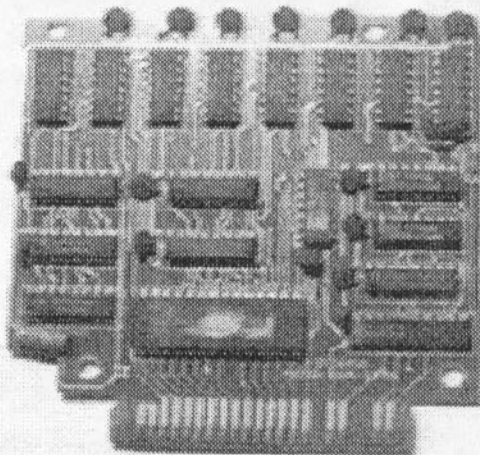
Salve Msxzeiros em geral! Aqui estou eu novamente escrevendo com o maior prazer mais um artigo para o fanzine MSX FORCE, passando para todos os amigos usuários algumas informações que tenho sobre as Megaram's modelo Plus da DDX e que não são 768Kb e que podem ser transformadas para essa capacidade. A transformação é bem simples e pode ser feita por qualquer usuário, mesmo que não tenha nenhum conhecimento técnico em eletrônica.

A empresa DDX utilizou na época a mesma placa de circuito impresso para a confecção de seus 3 modelos de Megaram Disk, 256Kb, 512Kb e 768Kb. Nessas placas, estão presentes 6 lugares específicos para serem instalados os "bancos " de memória Ram do sistema, ou seja nos modelos 768Kb todas as posições estão preenchidas com 6 chips de memória, nos modelos 512Kb estão presentes 4 chips restando 2 posições vagas e nos modelos 256Kb estão presentes apenas 2 chips restando 4 posições vagas.

A essa altura dos acontecimentos muitos usuários devem estar concluindo: "então basta conseguir as memórias e instala-las nos bancos vazios!" Bem, essa é uma das providências a serem tomadas, mas não é a única, vamos lá!

A Transformação

Se você tem uma Megaram Disk da DDX 256kb ou 512kb e quer transforma-la para 768kb, primeiramente observe se ela é do modelo plus, para isso abra o cartucho e procure o banco de Ram's que está no canto superior esquerdo da placa. Esse banco está intitulado com os nomes de "Ram1" a "Ram6"e se for modelo plus, terá 4 posições vagas nos modelos 256 e 2 posições vagas nos modelos 512, se a sua tiver esses "vazios", beleza! Ela é modelo PLUS e pode ser transformada!

O segundo passo é conseguir as

memórias que faltam e que podem ser encontradas em lojas ou em velhas placas-mãe de PC-XT/ AT-286(as minhas consegui assim), pois o pessoal que faz "up-grade" de PC's praticamente "joga fora" essas placas, que hoje são consideradas obsoletas e por isso pode-se conseguir essas memórias a um baixíssimo custo, as vezes até de graça! Essas memórias são de 20 pinos(ou pernas) e podem ser as 21014-10, 54256-10 ou qualquer outra similar.

O terceiro passo é adquirir uma Eprom virgem de 256Kb onde será gravado o sistema operacional e o programa gerenciador de memória, pois não basta ter os chips de memória instalados se o programa não está preparado para gerenciar toda essa memória que foi acrescentada. Para gravar essa Eprom, basta que se tenha um MSX com gravador de eprons ou um PC com o referido periférico e o programa propriamente dito, que pode ser retirado da eprom de qualquer megaram disk 768Kb!

Posso garantir que a transformação realmente vale a pena e funciona perfeitamente, prova disso é a minha megaram disk DDX 512 que foi transformada para 768Kb e funciona "redondinha!"

Deixo abaixo meu endereço e telefone para quem estiver precisando de ajuda no assunto ou queira obter maiores informações, reiterando que estou à inteira disposição de todos os amigos usuários, até a próxima!

José Plácido Rafanelli
(The Magical Computer Clube)
Rua Leopoldo de Oliveira, 68
Jardim América - Jaú - SP
Cep: 17210-740
Fone: (014) 622-6230
PS no VTX: CHIMBA

INTERNET IN PAPER

A Internet esta fazendo um efeito "bola de neve" com o sistema MSX, muitas pessoas que achavam que o MSX "já era" (por pura falta de informação), constatam que a coisa não é bem assim, e voltam a consumir produtos MSX (soft, hard, revistas, etc..). Há principiantes seja na informática de uma forma geral ou Pczeiros (vide CyberTouch, e a lista de usuários de Natal-RN) que descobrem "O MUNDO DO MAIS MAGICO DOS COMPUTADORES" (adoro esta frase). Sem contar aqueles que sempre resistiram, nunca largaram o MSX, e nem nunca pensaram em largar, abraçando o sistema, assumindo uma postura de ser o "último dos moicanos", e olha que tem vários deste loucos (como nos) espalhado por tudo quanto é canto do planeta. Quase todos "linkados" via Internet.

Por isso tudo ela terá seu espaço em papel aqui no MSX Force. O texto abaixo foi "Baixado" da MSX Broadcast List(http://www.ibilce.unesp.br/~aleck/MSX) para vocês que não tem acesso a grande rede.

O Projeto Omega nasceu da necessidade de se criar um computador MSX compatível com maior velocidade de processamento, melhor qualidade gráfica e sonora e melhor expansibilidade. Este projeto vem sendo desenvolvido há mais de um ano. Apesar do MSX ter ficado praticamente com a mesma arquitetura desde 1983, quando foi criado, até o último modelo fabricado no Japão em 1991, resistiu bravamente até os dias de hoje. O fato de ter ficado com a mesma arquitetura durante tanto tempo teve também um efeito positivo: possibilitou a criação de uma arquitetura ampliada e posteriormente "dentro" desta foi "embutida" a arquitetura tradicional, ao contrário de outras linhas de micros que vão se desenvolvendo ano a ano a partir da arquitetura tradicional, o que acaba ocasionando sérias limitações após um certo nivel de desenvolvimento.

Um dos motivos para a demora na atualização do MSX foi a indisponibilidade de microprocessadores mais poderosos. Para o MSX turbo R, foi criado um microprocessador exclusivo, o R800. Entretanto, no ano passado (1996) a Zilog, fabricante do veterano Z80, criou uma versão super sofisticada do Z80, o Z380, de 32 bits. Finalmente, chegou a hora do MSX evoluir! O projeto usará, entretanto, uma versão avançada do Z380, chamada de Z80382, ou Z382, por ser mais veloz e ter mais recursos que o Z380 e também pelo anuncio da Zilog em descontinuar a fabricação deste.

As caracteristicas principais do Z382 são as seguintes:

* Barramento interno de dados de 32 bits;
* Barramento externo de dados de 16 bits;
* + barramento externo de enderecos de 32 bits, possibilitando acesso direto a até 4 Gigabytes de memoria, com total controle sobre os pri meiros 16 Megabytes;
* aumento do set de instruções para mais de 1000, contra 158 do Z80;
* Possui instruções aritmeticas de soma, subtra ção, multiplicação e divisão de operandos de 32 bits;
* Possui instruções de facil controle sobre o barramento de 32 bits;
* I/O expandido para 16 bits;
* 8 canais DMA avancados;
* 3 canais HDLC;
* 2 canais ASCI avancados;
* Interface PCMCIA;
* Interface CGI/SCIT ISDN;
* 16550 MIMIC;
* Totalmente compativel com o Z80 a nivel de instruções;
* Tecnologia de construção CMOS de baixo con sumo, alta con fiabilidade e baixo aqueci mento;
* Clock de 33 MHz.

O novo MSX que será construído a partir do Projeto

INTERNET IN PAPER

Ômega, chamado provisoriamente de S-MSX, terá sete chips principais:

Z80382 MPU High-Performance Integrated Processor
68882 FPU Co-processador Matemático
Z8L182 ZIP Controlador de Periféricos e Standby
YMF278B OPL Gerador de Sons
TMS34010 VDP Processador de Vídeo
Z86018 DPC Controlador de drive, harddisk e CD-ROM
Custom SMM Gerenciador de Slots e Memória

As caracteristicas técnicas principais do S-MSX (Super MSX) serão as seguintes:

* CPU: Z382 a 33 MHz;
* Vídeo: todos os modos até Screen 12, com opção de vídeo acelerado, com vários modos a mais (até Screen 20);
* Som: OPL4, estéreo, com 24 vozes Wave/PCM ou 18 vozes FM mais 6 vozes Wave/PCM;
* Saída para impressora paralela;
* Modem interno para até 28800 bps;
* Entradas para até 4 joysticks;
* Entrada separada para mouse;
* Mouse infravermelho (sem fio, remoto);
* Disco Rígido e drive CD-ROM embutidos;
* Drive HDD 3 1/2 de 1,44 Mbytes;
* ROM de 4 Mbytes;
* RAM de 16 Mbytes expansível até 64 Gbytes por slot;
* 8 slots de 32-bit mais um slot de 8-bit;
* Modo de operação Standby (espera);
* Compatível com MSX1, MSX2 e MSX2+;
* Semi-compatível com MSX turbo R.

OBS: as especificações acima podem sofrer alterações.

Bom em termos menos técnicos, isso significa que o S-MSX terá Multimídia real, processamento de imagens em tempo real com possibilidade de MPEG, pelo menos 16 milhões de cores, todos os modos graficos da linha PC e alguns mais poderosos, geração de sons de última geração, capaz de tocar músicas estéreo com qualidade CD, inclusive as .MOD do Amiga, sistema operacional multitarefa real preemptiva, com possibilidade 'teórica' de processar até 16384 programas simultaneamente, possibilidade de multiprocessamento, espetacular capacidade de expansão de memória, chegando a 64 Gigabytes por slot, totalmente autoconfigurável e autoinstalável (plug and play?), acesso direto à Internet, possibilidade de uso para teleconferência, etc. Tudo isso e mais Interpretador BASIC para acesso a todas as partes do micro e Assembler/Desassembler Z382 interno. Além disso, um modo texto especial, Screen 0 multilingual, que pode apresentar cerca de 25000 caracteres dá o toque final ao micro, que pode rodar o mundo com uma unica tabela de caracteres para um só modo de tela! Bom demais para ser verdade?

Aguardem!

ATENÇÃO, FOI DADO O ALERTA AMARELO! O GIGANTE ADORMECIDO ESTA PRESTES A SER ACORDADO!

E.A.P.M.

[14.06.1997]

Maiores informações entre em contato com Edison Antonio Pires de Moraes ou MSX Brazilian Team. [MSX BRoadcast]

E aí caro leitor desprovido da grande rede, acreditam? Como ficará o sistema depois da criação deste monstro?

Na página seguinte começa uma matéria muito interessante contada e estrelada pelo Ricardo Jurczyk Pinheiro. Bem esta não é uma história pequena, na verdade ela "aumenta de volume" a cada dia que passa. O que você es fazendo parado na página do Omega? Babando? Pule logo para proxima página

INTERNET IN PAPER

A História do MSX na Internet Parte 1.

Introdução

Tem muita gente hoje em dia que afirma que a história do MSX no mundo se divide em antes e depois da Internet. Eu já não sou tão exagerado assim, mas fico feliz em ver que nos últimos anos minha participação foi expressiva. Atrevo-me a dizer que foi através de mim que tudo começou, sem falsa modéstia nem exageros. Mas, de qualquer forma, o que me deixa mais satisfeito é saber que consegui fazer diferença, não ser mais um que só resmunga, mas um que faz alguma coisa. Mas vamos a história.

O início - Maio de 1986, ops, Agosto de 1993...

Tudo começou em 1986, quando, então com 12 anos ganhei meu primeiro computador, um MSX 1.0. Eu já tinha visto um funcionando na casa de um amigo do meu pai, e achei o maior barato.

(Nota do Autor: Hmm... Isso não interessa muito. Vamos pular 7 anos)

Ganhei meu acesso a Internet em Agosto de 1993. Eu estava então no sexto período do Bacharelado em Matemática na UFRJ, aqui no Rio de Janeiro, e comecei a imaginar o potencial dessa rede, e ao que eu tinha acesso. Como bom MSXzeiro que sou, o meu primeiro mail em português para uma lista de discussão (enecomp-l) indicava que eu estava procurando MSXzeiros para trocar idéias, experiências, programas, etc. Tive algumas respostas (para ser exato, uma ou duas, não lembro), mas fiquei triste, pois os que me responderam não estavam lá muito interessados em trocar "figurinhas". Ainda me lembro do nome de um dos sujeitos, era o **Sandro Enomoto**, que tinha aparecido em alguma revista, se não me engano a MSX Micro (ou era a CPU?).

Depois de um tempo, recebi um mail do Chile. Estranhei muito: "Ora, não conheço ninguém no Chile! Para ser exato, não conheço ninguém em lugar nenhum!". O mail era de um sujeito chamado **Max Celedon Collins**, um grande amigo interneteiro com que mantenho contato até os dias de hoje. Ele tinha lido o meu mail na lista de discussão enecomp-l e queria conversar sobre MSX. Como espanhol não é nada fácil de entender (embora seja parecido com o português) combinamos bater papo em inglês. Ele me contou que no Chile eles usam MSX 2 fabricados pela Talent (Argentina) e que ele liderava um grupo de usuários, a COMPAC Corp. (nada a ver com a COMPAC - fabricante de PCs). Ele queria entrar em contato com os MSXzeiros brasileiros, trocar idéias, programas, etc. Eles conheciam o Graphos III (quem é antigo lembra-se dele), o MSX Page Maker, etc. Usavam Turbo Pascal e Assembly, tinham livros e revistas que vinham da Argentina (como a Load MSX), mas em suma a situação MSXzeira chilena era (e ainda é) pior do que a nossa.

Começamos a trocar programas (peguei até uma foto digitalizada da namorada dele!) e informações. Peguei o emulador de ZX-Spectrum criado por eles, usei e gostei, e ainda dei força a eles para colocar disponível na Internet. Colocaram, e se você olhar os arquivos-texto que acompanham o emulador, verão o meu nome lá escrito. Depois disso, resolvi fazer uma listinha, com o nome dos MSXzeiros que eu encontrava por aí, justamente por não ter um meio de centralizar todos (tipo uma lista de discussão, por exemplo). Incluí os amigos deles (mais uns três chilenos), e alguns brasileiros que ocasionalmente apareciam e mandavam um mail, afora alguns conhecidos. Nesses conhecidos estavam pessoas razoavelmente conhecidas no universos MSXzeiro, como o **Rubens Henrique Kuhl Jr.**, autor do Fast!Copy (aquele copiador setorial rápido, lembram?). Fui anotando e a lista foi crescendo... Fiz uma versão da lista que era um convite aos MSXzeiros fazerem parte da minha listinha e conversarem conosco, trocando idéias, mas a maioria dos papos eram travados entre eu e o Max mesmo.

Continua no proxímo Fanzine

Para os usuários iniciantes ou os que nunca tiveram oportunidade de manipular um HD em outras plataformas, e agora pretendem comprar a nova IDE ou a SCSI de Ademir Carchano, aqui vão umas dicas úteis.

Na Europa muitos usuários de MSX já contam com um disco rígido em seu sistema, algo que não é tão popular aqui no Brasil, entretanto temos que convir que estes já são uma realidade tangível para nossos usuários "tupiniquins".

E animados com o um novo e moderno hardware, muitos usuários se esquecem de planejar antes de usar e muitas vezes este erro é responsável por danos sérios em todos os níveis.

O MSX provido de um disco rígido é um instrumento maravilhoso, e sem dúvida nenhuma se torna mais versátil, no entanto é preciso observar alguns conceitos de administração de dados antes de dar a partida. Backup, divisão criteriosa do disco rígido e padronização da nomenclatura dos arquivos são apenas três dos itens que devem ser observados para o perfeito funcionamento do sistema.

Backup

Fazer cópias de reserva de programas importantes e como "passar fio dental e escovar os dentes antes de dormir". Os benefícios são óbvios e muitos, mas infelizmente só são evidenciados quando já é tarde demais.

O usuário deve fazer cópias de reserva de seus dados, sendo que esta cópia reserva (backup) poderá ser parcial ou completa de todos os arquivos, diariamente, semanalmente, mensalmente ou uma combinação das três.

Na verdade o importante não é como ou quando se faz o backup, e sim que este seja feito antes do colapso do disco.

A árvore do disco rígido

O disco rígido é maior e mais rápido que o disquete. O tamanho do disco rígido faz com que seja necessário organizar os dados dentro dele de forma a não perde-los.

O disco rígido pode ser dividido em sub-partes chamadas de sub-diretório. Estas partições recebem os nomes ao invés de etiquetas e são organizados de forma estruturada que se assemelha à uma "estrutura de árvore".

O "bom" usuário deve dividir o disco rígido do sistema, de forma que o tempo entre a identificação da necessidade na mente do usuário e a localização dos dados pertinentes dentro do disco seja o menor possível. Para tanto é necessário um conhecimento dos princípios de como se organizar a estrutura de diretórios. Uma das regras básicas é criar um diretório para cada tarefa que será executada pelo MSX.

Deve se criar também um diretório para os utilitários de manutenção do MSX e outros arquivos do sistema operacional.

Diretório raiz, aqui é onde tudo começa, ele deve conter o menor número possível de arquivos para facilitar a orientação do usuário que acabou de ligar seu MSX. O usuário também deve se utilizar de alguns comandos (e arquivos) do Dos2 que apesar de pequenos e simples adicionam facilidade e eficiência ao sistema como um todo.

Já foi dito que o disco rígido é sem dúvida muito mais rápido que os disquetes. Entretanto a medida que o tamanho (número) de seus arquivos em geral crescem, a fantástica velocidade do disco parece cada vez menos fantástica. O problema tem duas causas: o sub-dimencionamento do disco e a fragmentação dos arquivos.

Sistemas sub-dimencinados são os que tem um disco rígido muito lento e pequeno para um computador mais rápido processando um volume grande de informações. A velocidade média de acesso e o tamanho do disco rígido devem convir com o seu MSX.

O segundo problema, fragmentação, é causado pela maneira brilhante pela qual os dados são gravados na superfície do disco. Usando o conceito do "espaço disponível mais perto", o sistema operacional utiliza toda a capacidade do disco, dividindo arquivos sobre a superfície do disco. Este sistema funciona muito bem, especialmente quando lembramos das arcaicas fitas cassetes. Mas, à medida que mais e mais são adicionados e removidos do disco, o padrão de armazenamento se torna mais e mais complexo, exigindo mais tempo e operações do sistema operacional para ler e gravar informações. A velocidade média de acesso aos dados diminui e o sistema se torna mais lento.

A fragmentação pode ser facilmente desfeita, no entanto é muito trabalhosa. A atitude recomendada é copiar tudo para disquetes, formatar o disco fixo novamente, e copiar tudo de volta. Os arquivos, uma vez fragmentados, voltam para o disco de forma contínua. Percebe-se que dependendo da quantidade de dados no disco este processo maçante pode tomar horas e horas de trabalho. Alternativamente o usuário poderia valer-se de um programa utilitário específico para defragmentação de discos rígidos, só não sei se já existe este tipo de programa para micros MSX.

Dentro e fora dos arquivos

Naturalmente, o usuário não se preocupa somente com a organização e a idoneidade dos arquivos e diretórios. O mesmo nível de dedicação deve ser aplicado à organização interna dos arquivos em geral. Um dos pontos mais importantes, e geralmente ignorado pelo usuário, é a padronização da nomenclatura interna e externa usada nos arquivos.

Demos, jogos, aplicativos e utilitários, em fim, programas diversos devem seguir um padrão. Arquivos devem conter nome de fácil compreensão por dentro e por fora.

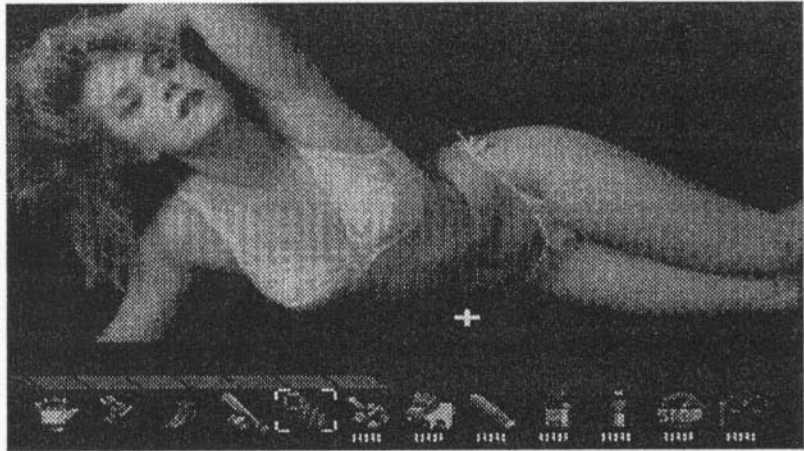
O planejamento não constitui algo desnecessário ou "burocrático", como muitos acreditam, mais um alto seguro de que o sistema vai funcionar como o esperado.

Paulo Sérgio Bárbara
(Sr. Byte & Cia)

DICAS POKES & MACETES

Starship Rendevous

Após atirar na garota no labirinto encoste nela, ao entrar a tela para a sedução pressione ao mesmo tempo F1, F3, F5 e ESPACO 2 vezes e você ficará no máximo de energia e equipamento de sedução (os objetos ficarão infinitos nesta fase). Para recuperar energia, repita a operação mais uma vez (funciona quantas vezes quiser mas seduza a donzela rápido porque tem tempo para isso ser feito). Na tela de apresentação pressione F1, F2, F5 e ESPACO para o jogo entrará no menu de sound test.

Coloque o disco 2 como disco de start e ele carregará a fase Michelle para seduão(o macete para os objetos e energia funcionam). O jogo não permite com este macete a visualização do final do mesmo (caso você passe da última tela da Michelle ou perca, ele retorna ao início da sedução). Ao virar ou perder troque o disco 2 pelo disco 1 e ele carregará a fase air lock (fase 1) direto para sedução (também funciona o macete da energia e dos objetos) e também não permite a visualização da tela com a mensagem para a próxima fase fazendo com que retorne para o início da sedução da fase air lock (encare isto como um treino).

Special Stage of Michelle

By Magneto.

Como rodar programas que requerem mapper sem ter mapper...

O Ademir Jorge realmente é brasileiro, pois ele arrumou um "jeitinho" de fazer alguns programas rodarem sem ter mapper. Mágica? Não, é até bem simples... Muitos programas usam a mapper só para as músicas, mais especificamente as do padrão MBM (Moonblaster Music), então você tem que fazer o que? Abra o "loader" basic e corte todas as linhas que tem comandos como: bload"blabla. mbm", ou _mbk, ou play"*.mbk" etc.. Você agora vê o demo, lê a Disk Magazine, joga o game, mas sem música (nem tudo é perfeito), mas já é alguma coisa até você "envenenar" seu micro com o Ademir Carchano, não é?

Alguns programas que funcionaram com este macete são: An Uncle In Brazil, Eurolink e suplemeto da Lehenak. Ou seja só coisa relativamente nova. Por isso Lembramos que isso só vale para este padrão, programas que usam a mapper para outras funções o processo não é tão simples assim.

Pimpo

An uncle in Brazil: Demo da Abyss em homenagem ao Brasil

Reset

Para evitar que um jogo (para Megaram) entre após o reset, basta alterar um dos dois bytes no início do primeiro bloco do jogo (bloco 000). Sempre são A ou B ou em ASCII 65 e 66 ou ainda &h41 ou &H42. Mude-os par 0 com o EDARQ (ou outro programa similar), ou coloque um POKE no carregador em Basic, logo após o BLOAD
e antes do
DEFUSR=&HD1D3:
IF A=0 THEN POKE &H9000,0
(geralmente a variável é A, I, ou N).

Werner A. Roder Kai

Fanzines, Magazines & Disk's Magazines

Eurolink

Por Luiz Eduardo S. Marques (Pimpo)

A princípio pode vir a sua mente: "É, mais uma Disk Magazine para MSX2. Legal, não é?". Mas Eurolink não é mais uma "Disk" legal, ela é a melhor, a mais completa, a mais tudo!!! Som?

Menu giratório da Eurolink

Moonsound, FM, Music Module! Programação, feita pelo Daniel Zorita"Sir Dan", gráficos primorosos de Albert Molina, curso de assembly feito pelo Konami "Nestor acentos" Man (segundo ele mesmo, sem sombra de dúvidas a melhor parte da "Disk", redigida com uma maestria e um senso de humor incontestável), arquivos compactados (um emulador, Sonic e Sir Dan "promo", e um super conversor dos modos gráficos do MSX2 e MSX2+ da Compjoetania, o Convertr), "previews", telecomunicações, games, muita coisa boa sobre a batuta de Ramon Ribas.

Logo no carregamento um belo "logo" estampado MSX MEN, nome escolhido para esta associação, depois um fantástico menu giratório onde através de pequenas imagens digitalizadas escolhemos qual a parte da Eurolink iremos apreciar. Conforme você entra e sai dos menus o "pano de fundo" é trocado, o hipertexto é veloz, e alem de tudo isto você ainda tem informação do mais alto nível. É ou não imperdível?

Sobre o nome Eurolink, pode soar como uma coisa ligada apenas ao velho mundo, mas Ramon "Ribator" (plágio do MESXES) explica que soa menos pretensioso que "Worldlink" (alem de soar melhor), e que nada do Brasil, Japão, Rússia ou qualquer outro país

Apresentação da MSX MEN

onde o MSX viva é descartável e tudo será devidamente "linkado".

Para terminar gostaria de consolar os MSXzeiros que não tem acesso as WWWda internet. Eurolink é na maioria das vezes mais bonita, sempre muito mais rápida, e você não paga provedor nem conta telefônica para ter informação do MSX.

Após seis meses ela passa a ser shareware antes disto, custa 500ptas (+ ou - R$5,00) fora o envio.

Ramon Ribas
Sadenya 379 Atic 3
08025 - Barcelona - Spain
E-mail:ribas@est.euetit.upces

Food for your MSX - Vol.1

Esse é o nosso suplimento em disco Soft's (alimento) para seu MSX, MSX2, MSX2+ ou Turbo R. Com etiqueta em cores(só 3 1/2). Olhe o conteudo do Vol.1.

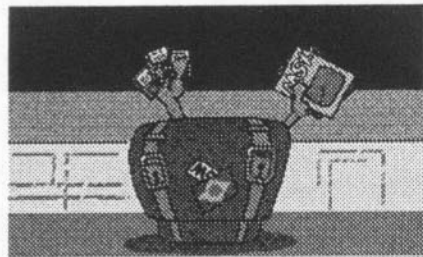
***Top-Disk:** Zapper's, Debugadores, o MSX tem muitos, talves o mais famoso seja o DiskView (para MSX2), O Topdisk faz tudo que os outros fazem com a diferença de ser compatível com o MSX-DOS1 e o MSX-DOS2, inclusive suportando caracteriscas como subdiretório, Hd's, etc... Qualquer setor ou arquivo pode ser manuseado. Sua operação é muito simples, e é um programa de Domínio Público.

***Aekrus:** Para quem tem algo contra emuladores, aqui temos um ótimo demo de MSX1 feito em Fmsx, apesar de ser para um simples MSX1, Aekrus tem uns "lances" bem legais, como a cidade vetorial, as bolas girando con as letras em cima, etc...

***Anime Girls** da Crunch Works (demo nacional by Giovanni fudeba) assim como Aekrus é também para MSX1 em screen 3. O demo consiste em um "slade show" no estilo anime.

***Sonic demo** (ver comentário na seção Software)

***Match Maniac promo** (idem).

E mais outros programinhas, confira você mesmo no disco.

Fanzines, Magazines & Disk's Magazines

SD Mesxes 9

O fanzine mais bem humorado do sistema chega em sua nona edição, e com boas novidades, a editoração está melhor do que nos dois últimos números (parabéns Konami "Nestor acentos" Man), o que é normal para quem trabalha com DTP (a cada dia se aprimora mais e mais). A capa agora é colorida, e tchau para as páginas fotocopiadas, agora sai tudo a laser.

Vamos ao conteúdo:

Continuam "debulhando" o Pumpkin Adventure III (que joguinho longo), divulgam os próximos encontros (já passados agora), matérias sobre o X Encontro de Barcelona e MSX Hatsumoude (encontro Japonésio), desvendam os segredos da VDP em VDP Blaster, Mega-SCSI, Paginação de Mega-ROMs, CDrisimos 97, ATA-IDE personalizada mais fractais em... "more fractales", A memória do SCC+, Fanzines (prestem atenção na "secta" com a Lehenak e seu gato), Interruptor para MoonSound, Demos musicais, Previews, Trucos & Pokes, Anuncios, News...

Não pense que só tem coisas "engraçadinhas" neste fanzine (isso é só o brinde), o nível de informação e o teor técnico é ótimo.

O ponto negativo é um redator rasgando um pôster da Hnostar (chenostar como dizem) por pura falta de secta. Qual é pessoal? Sem forçar, isso não se faz nem brincando. Depois pedem desculpas aos Tarela's (a consciência pesou).

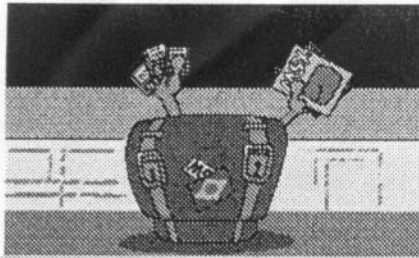
Luiz Eduardo S. Marques (Pimpo)

Os "escrachados" redatores do fanzine. Da esquerda para direita : (Mato#34, Ramoni, SaveR e Konami Man) Quem ver uma destas figuras comunicar a Interpol.

Abaixo as imagens "scaneadas" que ficamos devendo aos leitores e ao Club Mesxes no número anterior do MSX Force.

Capa do N#9 do fanzine das Ilhas Baleares

Capa do N#7

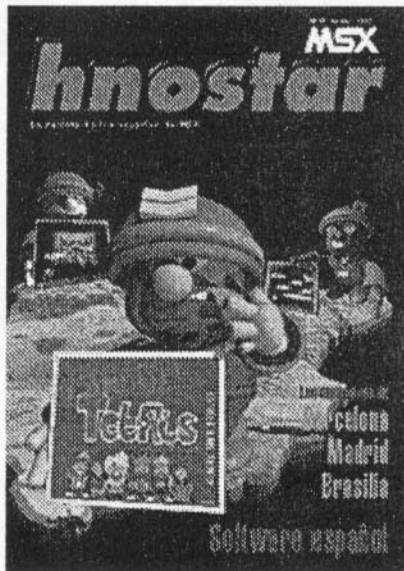
Capa do N#8

hnostar magazines

Hnostar 38

Temos aqui mais um número da REVISTA espanhola mais popular mundialmente. Falar da qualidade desta revista seria o mesmo que "chover no molhado". Sendo assim vamos ao comentário do conteúdo deste número.

A capa está muito bem feita, foi desenhada por um dos irmãos Tarela em homenagem aos produtores de softs espanhóis, que estão produzindo cada vez mais e mais jogos e programas utilitários - para felicidade da nação MSXzeira.

De Inicio encontramos a habitual seção de notícias onde fazem o comentário das diversas revistas e fanzines recebidos, alem de novidades do Brasil e de outros países. E por falar em Brasil, neste número há uma matéria sobre o passado encontro de Brasilia/96 com muitas fotos do evento, e uma outra matéria sobre o projeto Viva Campus enviada pelo nosso amigo Werner do Core Club.

Ah! Também tem uma carta da desaparecida Cobra Soft, a qual explica os motivos do encerramento dos trabalhos relacionados ao MSX.

Capa da Hnostar 38 (obra do artista Alvaro Tarela)

Podemos encontrar uma análise da nossa velha conhecida Megaram, comentários das reuniões de Barcelona e Madri, teste da nova Interface ATA-IDE. Nas páginas centrais encontra-se um amplo comentário de softs produzidos na Espanha e uma matéria sobre o MSX árabe.

Na seção Software comentam vários jogos, sendo grande maioria para Turbo R. Não faltando as seções de opinião, Mundo MSX, Form Internet e Mercadillo del usuário...

De brinde você ganha dois calendários legais do Club Hnostar

Ademir Jorge O.G. Brito

Hnostar 39

Se você é cristão, sua leitura obrigatória é a Bíblia sagrada, se você é muçulmano, é o Alcorão, e se você é MSXzeiro, é a HNOSTAR.

No número 39 encontramos a capa dedicada aos encontros celebrados pelo mundo (a capa fica para os "japas"). Este número da Hnostar é imperdível, mais ainda do que os outros, o porque você saberá mais adiante. Vamos ao conteúdo:

Nos encontros tem o XI encontro de Barcelona, duas reportagens sobre os encontros no Japão, Tilburg/97 e... MSXRio'97, com foto do pessoal que foi no encontro (inclusive eu estou nesta foto), agora se você encontrar um usuário do Rio de Janeiro "seboso e metido a besta" você já sabe porque.

Problemas com a nova ATA-IDE? Tem matéria de como solucionar. Entrevista com Leonardo Padial, o Ademir Carchano deles (mais ou menos). Na habitual seção de software tem Tetris II, Sonyc, Unreal World II Promo, Rolling Thunder, Techno Trance, Flowers, Illusions, The Best of Hamaraja Knight...

Na também habitual notícias, o destaque incontestável (no meu mais profundo convencimento) é a parte que comentam o MSX FORCE#1. Bem, eu e o ademir (apesar dele não ter saído na foto) temos o direito de ser "sebosos e metidos a besta" duas vezes.

E mais Hazlo tu mismo, Mundo MSX, Opinião , MSX & 8 bits, El Club informa, mercadillo del usuário, ...

Você ainda quer mais? Pois tem mais: De brinde "pregatinas" coloridas com o logo do MSX. Você quer mais o que? Uma Disk Magazine? Pois eles te oferecem a Holandesa Future Disk em sua 31º edição.

Então, amante do MSX tome, vergonha na cara e "desembolse" míseros R$ 12,00 (ou assine logo) e compre sua "Bíblia".

Luiz Eduardo S. Marques (Pimpo)

SAIBA EXATAMENTE COMO É UMA SERIAL PADRÃO MSX

AS PORTAS DA SERIAL PADRÃO

Nos computadores MSX's a serial é formada basicamente por 2 CI's: o 8251 (ou similar e o 8253 (ou similar).

O 8251 é chip do tipo USART (Universal Synchronuos Asynchronous Reciver Transmitter) que é responsável pela comunicação serial propriamente dita e o 8253 do tipo CTC (Clock Timer Counter?) que programa a velocidade com a qual a serial irá trabalhar para transmissão e recepção.

Também é usado o chip Z8530 ou I82530 (como na serial CT80NET da Gradiente) mas seu uso não permite o uso das mesmas portas, nem tão pouco dos mesmos métodos para se "setar" velocidade.

O CT80-NET, além de ser a única serial que foi feita no padrão MSX aqui no Brasil, só é pradão no que se refere a Extended BIOS RS232C que será comentada em uma próxima oportunidade.

BIT 0 ... 0 = Tx não pronto; 1 = Tx pronto
BIT 1 ... 0 = Rx não pronto; 1 = Rx pronto
BIT 2 ... 0 = Tx não ocupado; 1 = Tx ocupado
BIT 3 ... 0 = normal; 1 = erro de paridade
BIT 4 ... 0 = normal; 1 = erro de sobreposição
BIT 5 ... 0 = normal; 1 = erro de formação
BIT 6 ... 0 = normal; 1 = detecção de sync/break
BIT 7 ... 0 = DSR p/ espaço; 1 = DSR para marca
Obs.: DSR=Data Set Ready.

Escrevendo nesta porta seta-se a USART para o modo de operação. Após a aplicação do Reset e antes da recepção ou transmissão ou transmissão de dados, um byte de controle deve ser escrito na USART. O primeiro byte é chamado de byte de MODO. A função de cada bit é: ⇩

BIT 1 e 0 — 00 - modo síncrono
01 - modo assíncrono, 1x baud rate
10 - modo assíncrono, 16x baud rate
11 - modo assíncrono, 64x baud rate

BIT 3 e 2 — 00 - 5 bits
01 - 6 bits comprimento
10 - 7 bits do caracter
11 - 8 bits

BIT 4 — 0 = paridade habilitada; 1=paridade desabilit.
BIT 5 — 0 = paridade par; 1=paridade ímpar

BIT 7 E 6 — 00 = invalido
01 = 1 stop
10 = 1,5 bits
11 = 2

Após o byte de MODO, os bytes subseqüentes são interpletados como bytes de comando, sendo escritos durante a operação da USART. A função de cada bit é: ⇩

BIT 0 ... 0 = Tx desabilitada 1 = Tx habilitada
BIT 1 ... 0 = DTR para espaço 1 = DTX para marca
BIT 2 ... 0 = Rx desabilitada 1 = Rx habilitada
BIT 3 ... 0 = normal 1 = força TxD em "0"
BIT 4 ... 0 = normal 1 = rest flags da interface
BIT 5 ... 0 = RTS para espaço 1 = RTS para marca (requisição p/ enviar dados)
BIT 6 ... 0 = normal 1 = reset interno
BIT 7 ... 0 = normal 1 = habilita pesquisa de caracter sync.

Notem que o design da USART implica que você desconhece se esta na condição de MODO ou COMANDO antes de executar o programa. Escrevendo a seqüência 00,00,00,40h na porta de controle coloca-a na condição MODO levando a USART a condição inicial.

As informações sobre a porta 82h extraí de um manual de especificação da RS232C. Como está em inglês, vou transcreve-la conforme está aqui. ⇨⇩

THE USAGE OF PORT AT ADRESS 82H

82H READ - Get system status
BIT 0 ... + CD (Carrier Detect(portadora))
0 = CD is asserted
1 = CD is negated
BIT 1 ... + RI (Ring Indicator (chama))
0 = RI is asserted
1 = RI is negated
BIT 2 A 5 RESERVEDesabilitada 1 = Rx habilitada
BIT 6 ... Timer/counter outpu-2 from 8253
BIT 7 ... CTS (clear to Send)
0 = CTS is asserted
1 = CTS is negated

Obs.: Signals with "+" are opitinal. If only one of then is implented, it is must be a "CD" signal.

The CTS is not sensed through 8251, but sensed through the "prot" (port?) as described above because of the problem in CTS lopic in some versions of 8251 and make the software handling possible.

82H WRITE - Interrupt mask register
BIT 0 0 = enable interrupt
1 = mask interrupt (initial value)
BIT 1 + TRANSMIT DATA READY (TxReady)
0 = enable interrupt
1 = mask interrupt (initial value)
BIT 2 + SYNC CARÁTER DETECT/BREAK DETECT
0 = enable interrupt
1 = mask interrupt (initial value)
BIT 3 THE TIMER INTERRUPT FROM 8253 CHANEL-2
0 = enable interrupt
1 = mask interrupt (initial value)
BIT 4 A 7 RESERVED

Obs.: Signals with "+" sing are optinal. That is, the minimum requeriment for the interrupt signal is RxReady.

No manual de serial da ASCII, a porta 83H é descrita assim:
"...

83H * not especified
...

* The port whose addres is 83H can be used for monufacturer's own purpose.

PORTAS 84H A 87H (8253 CTS)

84H ... R/W contador 0 (USART Rx clock)
85H ... R/W contador 1 (USART Tx clock)
86H ... R/W contador 2 (não usado)
87H ... Escreve no registrador de MODO

A CTC consiste de 3 contadores de 16 bits. Todos esses contadores são controlados por um clock de 1.8432MHz. O contador 0 e o 1 são usados para dividir este clock para prover o clock da USART. O contador 2 é deixado para qualquer uso. A caracterisca de cada contador é selecionável através de um registrador de MODO da CTC. A função de cada bit é: ⇩

BIT 0	0 = binário; 1 = BCD
BIT 3,2,1	000 = modo 0
	001 = modo 1
	010 = modo 2
	011 = modo 3
	100 = modo 4
	101 = modo 5
	110 = inválidos
	111 = inválidos
BIT 5 e 4	00 = carregaovalor atual do contador do buffer
	01 = apenas o byte mais significativo
	10 = apenas o byte menos significa tivomodo
	11 = primeiro LSB, depois o MSB
BIT 7 e 6	00 = contador 0 (RxC)
	01 = contador 1 (TxC)
	10 = contador 2
	11 = invalido.

Para usar o CTS com a USART, usa-se o byte xx110110 onde xx é o numero do contador. Assumindo estas condições e assumindo a USART no modo assíncrono 16x baud rats, então as várias constantes de divisão são:

DIVISÃO	FREQ. DE SAÍDA /16 =	BAUD RATE
2304	800Hz	50
1536	1200Hz	75 *
1847	1760Hz	110
768	2400Hz	150
384	4800Hz	300 *
192	9600Hz	600
96	19200Hz	1200 *
48	38400Hz	2400 *
24	76800Hz	4800 *
12	153600Hz	9600 *
8	230400Hz	14400 **
6	307200Hz	19200 *
4	60800Hz	28800 **
2	921600Hz	57600 !!!
1	1843200Hz	115200 !!!!!!

Um exemplo para setarmos a velocidade de 1200 (Rx)/75 (Tx), usando o CI enviamos para a porta 87H o valor 00110110 (contador 0) e enviamos para 84H os bytes 0H e 6H (LSB e MSB do número 1536, respectivamente). Depois enviamos o valor 01110110(contador 1) para a porta 87H e os bytes 60H e 0H (LSB e MSB de 96). A serial esta configurada para trabalhar a 1200 para Rx e 75 para Tx. Agora você me pergunta: a velocidade máxima da serial com CI do MSX é 112.5 Kbps? Resposta:NNNNããããããoooo!!!

Voltamos para a porta 81H. Se darmos o reset e enviamos como primeiro byte (byte de MODO) o valor xxxxxx01 ao invés de xxxxxx10, selecionamos a USART para trabalhar no modo assíncrono 1x baud rate. Agora voltamos a última tabela, mas dividindo a freqüência por 1 e não por 16 teremos (para C1):

DIVISÃO	FREQ. DE SAÍDA /1 =	BAUD RATE
24576	75Hz	75 *
1536	1200Hz	1200 *
768	2400Hz	2400 *
384	4800Hz	4800 *
192	9600Hz	9600 *
128	14400Hz	14400 **
96	19200Hz	19200 *
64	28800Hz	28800 **
48	38400Hz	38400
24	76800Hz	76800
12	153600Hz	153600
10	184320Hz	184320 !
9	204800Hz	204800 !!
8	230400Hz	230400 !!
6	307200Hz	307200 !!!
5	368640Hz	368640 !!!!
4	460800Hz	460800 !!!!!
3	614400Hz	614400 !!!!!!
2	921600Hz	921600 !!!!!!!
1	1843200Hz	1843200 !!!!!!!!

Isto usando clock de 1.8432 MHz no modo assíncrono 1x baud rate!!!!! Para se usar a velocidade de 1843200 bps seriam necessário fazer um MSX com uma CPU de pelo menos 44MHz e um cabo com fios de fibra ótica, ligando um computador ao outro, para que a transmissão pudesse ser realizada e o sistema agüenta-se!!!

Espero ter conseguido elucidar a verdade sobre o que o nosso MSX tem e faz e ninguém nem faz idéia.

Anderson Reis Silva

É programador especializado na área de telecomunicações, desenvovel o programa VDT (ver no MF#1) que se aplica ao Video Texto sem similar para linha MSX. Dentre seus projetos estão: Um administrador de BBS que suportará (ANSI Color, utilizará Hd, CD, Zip drive, fará transmissões de sons e imagens em um ambiente gráfico com protocolos X, Y e Zmodem); Um Software para acessar Internet suportando Home Pages (só faltava isso, o resto, para quem não sabe o MSX já faz); Anderson se encontra trabalhando em um Soft para trasmissão/ recepção de Fax, e também dedica seu tempo criando "drivers" para uso de impressoras matriciais, à jato e à laser com o MSX. Quem dispor de manuais de impressoras que o MSX não suporta, favor tirar cópia e enviar para este iluminado desbravador:

Av. Centenário, 228 - Parque Bandeirantes
Três Corações - MG
CEP: 37410-000 - Brasil
Tel.:(035)235-1471

Brasília 1997

Segundo encontro nacional dos usuários de MSX

Introdução

O segundo encontro nacional de usuários MSX deu-se nos dias 19 e 20 de julho de 1997, no Espaço Cultural 508 Sul, das 10 às 19 hs. O local foi o mesmo onde foi realizado o encontro do ano passado. Infelizmente este encontro foi caracterizado pela falta de muitos usuários e membros de clubes que garantiram a sua vinda, mas não vieram. Também foi caracterizado por uma presença maciça das pessoas que se conheceram via Internet, principalmente através da lista de discussão MSXBR-L. Abaixo vai os grupos que estiveram presentes:

=> Bit at Work
=> Brazilian MSX Crew
=> Clube Inovação
=> MicroSet
=> MSX Avanti (Betim-MG)
=> MSX Brazilian Team - MBT
=> MSX BRoadcast
=> Zilogic MSXClub (os organizadores do evento)

Infelizmente poucas palestras programadas para o encontro não foram realizadas. Mas isso não quer dizer que o encontro foi um fracasso. Pelo contrário, foi um sucesso retumbante. Abaixo vamos dar uma descrição do que cada grupo apresentou:

Brazilian MSX Crew e Bit At Work

Como os "três mosqueteiros" (*Ricardo Jurczyk Pinheiro*, *Giovanni Nunes* e *Adriano Cunha* - sócios-fundadores e "molas mestras" dos grupos acima) não tinham levado um micro para fazer a exposição no encontro (o Giovanni esqueceu o T-R dele em casa), trataram de sorrateiramente "pegar emprestado" o MSX 2+ ACVS do MBT (com 2 slots internos, drive de 3 1/2, fonte redimensionada, botão turbo, etc.) para rodar o que foi levado por eles para o encontro. E lá pudemos tê-lo ligado a um Zip-drive via uma Mega-SCSI (ambos do BMC) e rodar programas diversos, como: o **xdbg**, excelente "debugger" freeware, escrito pelo russo *Leonid Baraz*; softs trazidos diretamente da Rússia, de autoria do grupo *Eternal* e do usuário *Egor Voronevsky*; programas desenvolvidos pelo *Marujo*, mais conhecido como *Walter Bernardo Gomes*, além de muitas outras coisas.

Foi mostrado uma cópia freeware da interface gráfica **Like**, do **ExecROM**, do demo **Anime Girls**, etc. Também levaram muitos textos impressos, que foram colados num local apropriado, para que todos pudessem ir lá e ler. Entre os textos estavam relatos de encontros de usuários de MSX na Holanda, Japão e Espanha; curiosidades, como um computador híbrido norueguês (com 3 processadores: R800, Z80 e P-133!); os relatos oficiais do Projeto Omega, do MSXOS e do ExecROM; a história do MSX na Internet (escrita pelo protagonista, esse aqui que vos fala), entre outros. Aproveitando a ocasião, todos os presentes já foram avisados e convidados a estarem presentes no MSXRio'98, a ser realizado em 17 de janeiro do próximo ano (a princípio, a data pode ser mudada), na Cidade Maravilhosa.

Clube Inovação

Infelizmente o Clube Inovação (*Ademir Jorge, Luiz Eduardo e Márcio Costa*) não pôde estar presente no encontro, pois dois dos integrantes estavam com problemas financeiros (transformaram seus micros com a ACVS), mas enviaram um folheto de apresentação do seu fanzine, o "**MSX Force**" e manifestaram seu total apoio ao encontro.

MicroSet

Infelizmente *Edison Antônio Pires de Moraes* não pode estar presente no encontro por motivos de saúde (caiu enfermo na semana do encontro). Mas além de sua presença "em espírito", o Edison mandou várias cópias do seu livro, o "**MSX Top Secret**", a R$ 18,00. Várias cópias foram vendidas pela Zilogic, e pudemos lê-lo e avaliá-lo, dizendo que a qualidade do material é excelente. Pena que não podemos dizer o mesmo da sua qualidade editorial. Explico: O livro foi editado no editor Tassword 2, impresso numa impressora comum (matricial) e xerocado, logo não podemos esperar uma qualidade do tipo da Hnostar, por exemplo. Mas se você estiver atrás de qualidade de impressão, então esqueça, nem os nossos queridos livros da Aleph tem. Mas se você quiser um livro barato e recheado de informações úteis sobre o MSX 1, 2, 2+ e Turbo-R, então esse livro é para você. Nota: Interessante notar, nos agradecimentos feitos pelo Edison no livro, ele

especialmente menciona o Ricardo Suzuki, que o ajudou na tradução de material e coleta de informações.

Quanto ao projeto Omega, infelizmente não tivemos nenhuma novidade, aguardamos para que em breve o Edison possa contar-nos "a quantas vai o projeto". A última informação que tivemos foi que ele estava com problemas para conseguir alguns dos componentes.

MSX Avanti

Alex Sandro, representante deste clube, só apareceu no domingo, dia 20. Mas também chegou marcando presença, pois era o único usuário conhecido que tinha um Turbo-R GT, o que é uma raridade. Logo o GT dele foi devidamente aberto (antes, alguns quase babaram em cima dele), pois estava com problema nos bancos de memória (apenas 256 dos 512 Kb estavam reconhecíveis) e os "técnicos de plantão" (Leonard, Delavy, Suzuki) tentaram consertá-lo. Infelizmente não foi possível, e o micro voltou para Betim, Minas Gerais com o mesmo problema. Interessante foi saber como ele conseguiu o micro: Trocou por uma placa mãe dotada com um processador Cyrix 586 (que vale menos de R$ 350), afinal o GT vale uns bons R$ 800. Pois é, não é todo mundo que tem essa sorte toda... Ah, de quebra ele levou o monitor LCD do Suzuki; uma cópia do Pentaro Odyssey e do Akin, do MBT (R$ 30 cada); e no sorteio do final do encontro, um cartucho original do Gradius (mais conhecido por nós como Nemesis). Diga-se de passagem, um sujeito dos mais sortudos que eu já vi.

MSX Brazilian Team (MBT)

A turma do MBT foi representada apenas pelo *Marco Heidtmann*. Sentimos falta dos outros integrantes (*Maximino, Edgard, Márcia* e o *Mauro Sókrates*, o mais novo membro). Diga-se de passagem, parabéns pela sua coragem: Deixou mulher e filho em Belém e viajou sozinho 32 horas de ônibus para estar em Brasília. E não decepcionou: Levou todo o seu mostruário, de software e hardware para vender (desde RS-232 e scanner até os polêmicos CD-ROMs **Xtory I** e **II**, passando por demos, jogos, aplicativos, etc.). Particularmente ficamos muito impressionados com o demo **Calculus**, da Compjoetania (apenas R$ 5), e com o jogo **Pentaro Odyssey**, do grupo *Cabinet* da Espanha (R$ 30). Também soubemos através do Marco que o jogo **Sonyc**, da *Analogy* também estava sendo encerrado e preparado para ser lançado, o que ocorreu poucas semanas após o encontro. A qualidade dos produtos trazidos pelo MBT foi impressionante, e a estrutura montada se destacava no meio das outras (acho que o stand do MBT era o único stand bem montado e organizado...). Muito soft e hard vendido, portanto creio que foi um sucesso a ida do Marco à Brasília (acho que se ele anunciasse o T-R dele, tinha quem comprasse na hora). Fico satisfeito, pois é bom ver o MBT vendendo soft e dando esse tremendo apoio aos MSXzeiros e principalmente, ao MSX.

MSXBRoadcast

Na pessoa do *Aleck Zander*, a MSXBRoadcast fez-se presente. Como responsável pela administração da lista de discussão MSXBR-L (atualmente o melhor meio de intercâmbio de informações) na Internet, ele contou-nos, além de algumas histórias curiosas, sobre o futuro da lista, que está garantido, mesmo com a formatura dele, que se aproxima. Ele aproveitou e comprou "aquele" MSX 2+ ACVS (devidamente testado pelo pessoal do BMC e do BAW), que o MBT levou. Melhor para ele, que saiu da "era do MSX 1" para entrar com o pé direito numa plataforma mais poderosa.

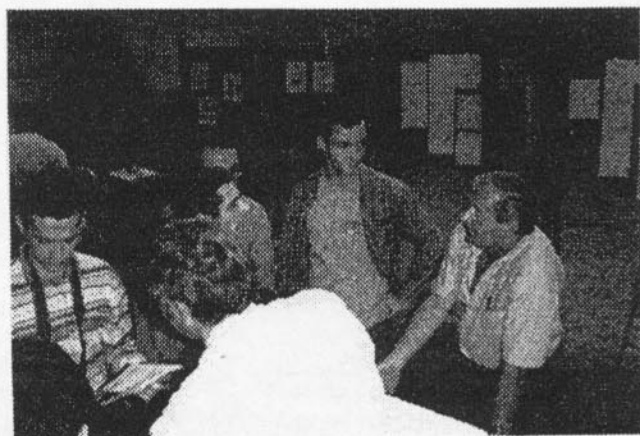
Zilogic MSXClub

Como eram os organizadores e "donos da casa", a Zilogic teve direito a mais stands do que os outros, e muitas novidades foram vistas por nós, e exibidas pelo pessoal da Zilogic.

1. **O Free Soft Computer**: Durante o encontro, apenas 2 computadores padrão PC estiveram no encontro (o que já era uma heresia!). Um era um velho notebook, levado pelo Adriano Cunha (Bit At Work) para ajudar no que fosse preciso. O outro era um 486DLC (enfiado num gabinete de XT), com HD e CD-ROM, e repleto de programas freeware para MSX. Algumas centenas de megabytes compactados de software para MSX estavam disponíveis, foi uma pena que não conseguimos ligar um Zip-drive nele... Esse era o Free Soft Computer, o qual tratamos de "fuçar" um bocado e copiar o que pudemos. Também tivemos alguns CD-ROMs cheios de programas para MSX disponíveis, o que fez a nossa festa.

2. **A Moonsound**: Só quem já ouviu sabe, a Moonsound é fenomenal, quase inacreditável a qualidade de som dela. Esse modelo tem 128 Kb de RAM dinâmica, para carregar os 'samples', mas já há algumas que tem 512 Kb, ou seja: mais memória, mais qualidade, mais rapidez. O programa usado (Moonblaster) tocou os samples com muita rapidez e qualidade, e os amplificadores do Norberto ajudaram muito! Mas, para quem não foi, sugiro que pegues o CD "Energy from MSX", do grupo Hnostar e ouça. Se você não o tem, encomende-o ao MBT. Ah, sem esquecer, ouvimos também uma música especialmente composta para o encontro, de autoria do Tristan Zondag (mais conhecido no IRC como OmegaMSX), especialmente para a Moonsound. Valeu, Omega!

3. **Os demos**: Tivemos o prazer de assistir alguns demos rodando no T-R do Norberto (o único "abençoado" da Zilogic), a saber: Metal Limit, da Abyss; Unknown Reality, da Compjoetania; Jungle Symphonies, Metallica, Jarretel, etc. (estes últimos são discos de músicas). Ainda jogamos o promo jogável do M-Kid, da Abyss (semelhante ao Super Mario Bros. É muito bom, mas muito difícil), Match Maniac e o Quarth (esse em cartucho SCC, da Konami).

4. **Software**: Mais uma vez o *André Delavy* quebrou a promessa e perdeu a aposta, de terminar o ZGrapher para o encontro de Brasília. Pois é, de novo o dito cujo não ficou pronto. Mas isso não impediu de vermos o que está pronto funcionando, e ficamos com uma impressão muito boa, que quando ele ficar pronto, será um editor de caracteres para SCREEN 1 e 2 fantástico (para MSX 1).

5. **Hardware**: Pudemos ver alguns dos projetos da Zilogic, mais especificamente do André Delavy, como o MSX "Programado para Matar" (um Expert cujo Z80 foi trocado por outro, o RAM80 - portanto, chamado carinhosamente de RAMBO), que roda a até 10 Mhz (diferente do tradicional 3,57561149 MHz); o conversor RGB àVGA (infelizmente não pode estar pronto, pois faltou-lhe um chip que não chegou a tempo), e pudemos conversar sobre outros planos e "devaneios", como os projetos do MSX "cúbico" e do MSX "notebook".

6. **MSX-180**: *D'Artagnan* e *Robson*, autores do projeto MSX-180 apareceram no encontro, mas dessa vez não foi possível exibir o MSX-180. Para quem não sabe, este foi um projeto desenvolvido por ele no Hospital Sara Kubistchek (onde ele é diretor de projetos). Esse computador é um MSX-compatível, cujo processador é um Z180, a 14 Mhz. Na verdade, o Z180 é 99% compatível a nível de instruções com o Z80, pois o primeiro não tem as famosas "instruções secretas". E a grande diferença é que esse computador está sendo usado para controlar cadeiras de rodas, e ajudar pessoas com deficiência motora a se locomover. Legal, não?

Ricardo Suzuki

Ricardo Suzuki é bem conhecido no meio MSXzeiro, tendo inclusive aparecido em revistas MSXzeiras estrangeiras e sido colaborador na finada MSX Top Class. No momento Suzuki mora no Japão, mas conseguiu tirar um mês de férias (o que não é nada fácil na Terra do Sol Nascente) e deu uma "fugidinha" para o Brasil, indo à Brasília, onde expôs e vendeu muitas coisas do seu acervo pessoal: cartuchos originais de jogos (**Gradius, Baseball 2, Parodius, Quarth, Space Manbow, Metal Gear 2, Hydlide II**, etc.), digitalizador Sony HBI-V1, HD SCSI-2 externo, Mega-SCSI japonesa, etc. Ele só não trouxe um dos seus Turbo-Rs porque ele antes vendeu-o para o Giovanni, da Bit At Work. Mas em compensação, trouxe vários esquemas eletrônicos do Turbo-R para os "insanos" se divertirem (não é Delavy?).

Mas a sensação foi o monitor LCD que ele levou para o encontro. Nesse caso a história é curiosa: Ele apanhou o LCD num ferro-velho de eletrônicos (lá no Japão), tirou toda a parte analógica, adicionou um circuito digital de controle, ligou a um conector RGB padrão 21 pinos (SCART), colocou numa caixa, ligou numa fonte e pronto! Temos um monitor colorido de 4 polegadas, com entrada RGB. Todos queriam comprar o monitor do Suzuki, mas o felizardo foi o Alex Sandro, do MSX Avanti. Esperamos que ele cumpra a sua promessa e envie para o Delavy os LCDs, para que o nosso amigo da Zilogic possa montar e revender esses pequenos monitores.

Aproveitamos para "sugar" tudo que o Suzuki sabia da Mega-SCSI, ou seja: Tivemos um mini-curso de operação de Turbo-Rs e Mega-SCSIs, e agora não cometeremos os "furos" que cometemos no MSXRio'97. Assistimos em um dos Turbo-Rs presentes (o pertencente ao Charles Young) uma demonstração da capacidade do conjunto T-R + Mega-SCSI + EVA (Ese Video Authoring System), o que nos deixou embasbacados. O EVA é um programa (não confundir com o Editor de Vinhetas Animadas, brasileiro) usado para gravar ou "tocar" sequências de vídeo digitalizadas. A animação usa um quarto da tela, em screen 12, com som em PCM (daí a necessidade do T-R, além da velocidade maior de acesso da Mega-SCSI com ele), a 24 quadros por segundo. Quem via pensava que tínhamos uma sessão de anime rolando no encontro! (Bem, o Delavy prometeu e quem cumpriu foi o Suzuki!) Foi demais, esperamos fazer algo semelhante no MSXRio'98.

Convidado especial

O professor *Pierluigi Piazzi* confirmou que iria ao encontro. Para quem não lembra dele, ele é o diretor da Editora Aleph, que foi responsável pelos manuais do Expert. Posteriormente foi também responsável por uma linha editorial de livros dedicados ao MSX que construíram toda uma geração de programadores. Qual foi o usuário brasileiro que não teve o prazer de conhecer os livros da Aleph, tão bem escritos e didáticos? Tenho certeza que muito poucos desconheceram. Pois então, o último livro publicado pela Aleph na linha MSXzeira foi o livro "Programas para o seu MSX", em 1991 (mas ainda tem outros livros no estoque, se quiserem algum, é só falar com eles). Depois, com o infeliz declínio da nossa querida linha de computadores, a Aleph voltou-se para a ficção científica, publicando livros baseados na série de TV "Jornada nas Estrelas" e outros, como "Neuromancer", de William Gibson.

Pois é, através de um usuário que infelizmente não pôde ir ao encontro (*Alexandre Sobrino*, editor da revista MSX Power On), o professor Piazzi soube do encontro nacional em Brasília, e comunicou-nos que lá estaria. Ficamos esperando. Já era a hora do almoço de domingo quando já tínhamos perdido as esperanças e já fazíamos chacota, quando ele chegou. Interessante que ninguém notou a sua presença (ah, mas as duas louras que vieram com ele, todos nós notamos! J). Quem poderia imaginar que aquele senhor alto, de meia idade, grisalho e um pouco acima do peso (sem contar os olhos, bem azuis) era o nosso "mestre"?

Afinal, ele nunca tinha aparecido em fotos, ninguém conhecia a cara dele. Foi só quando o Suzuki se tocou, virou para ele e perguntou: "O senhor é o professor Piazzi?". Com a resposta afirmativa, formou-se aquele aglomerado em torno dele. Afinal, é justificável, ele foi um ídolo da nossa geração, uma geração de micreiros. Engraçado, ter um professor como ídolo... Autografou alguns manuais que providencialmente levamos (eu carreguei o meu "Aprofundando-se no MSX"!) e lá passou boa parte da tarde, conversando e

vendo o que tínhamos feito, desenvolvido e criado para o MSX, uma máquina que ele ajudou muito a popularizar.

Conversamos um bocado, ouvimos diversas histórias dos bastidores da Gradiente (que nos fizeram ficar ainda mais enojados com as políticas marqueteiras daquela empresa), do projeto EDUCOM (MSX para informatizar todas as escolas públicas brasileiras), da revista MSX Micro... Ficamos muito felizes, pois além de conhecermos pessoalmente alguém que sempre admiramos, conversamos com ele e trocamos mil idéias. Já sabemos de antemão que no próximo encontro nacional faremos o sepultamento simbólico (e uma "malhação de judas") do *Oscar Júlio Burd*, gerente de marketing da Gradiente e o maior responsável pelo empacamento do MSX no Brasil. Foi ele que determinou que a pinagem da impressora e do RGB fossem proprietárias, que engavetou a maior parte dos projetos,

inclusive o MSX 2 da Gradiente, foi ele o maldito que desgraçou a vida do MSX no Brasil. Ainda tivemos a garantia pessoal dele que estaria nos apoiando, para o que ele pudesse, inclusive garantiu-nos que num próximo encontro em São Paulo, ele arrasta toda a turma da Aleph junto! E que venha a MSXSampa!

Finalmente, duas frases do professor Piazzi ficaram marcadas para nós:

"O MSX já não é nem mais uma paixão para vocês, já é um tesão. Um tesão agradabilíssimo, não?.

"Se fossem vocês no lugar daqueles cabeças-ocas da Gradiente, ah, teria sido tudo muito diferente. Mas vocês eram apenas crianças, não poderiam mudar o mundo."

Faltas sentidas e finalização

Pudemos ainda fazer muitas doideiras, e como sabiamente definiu o Suzuki, "orgias computacionais": Ligamos 3 dispositivos SCSI (2 Zip drives e um HD) no mesmo Turbo-R, além de ligarmos 2 Turbo-Rs com uma Mega-SCSI cada no mesmo dispositivo, no caso um Zip-drive! Sim, fizemos uma espécie de mini-rede, e o mais interessante: funcionou! Mas como "alegria de pobre dura pouco", notamos que acessando a mesma partição o nosso "sistema" congelava. Uma pena. Mas fica aqui a idéia: que tal uma placa de rede para MSX? Com certeza em Brasília isto teria sido muito útil. Ainda tivemos um sorteio de cartuchos, revistas, programas, etc., e depois, o encerramento.

Quanto à falta de muita gente, sentimos muito que pessoas e empresas não puderam estar, como: a ACVS (*Ademir Carchano*) e seus produtos; o MSX Core Club (*Werner Kai* e seu irmão) e seus disk-magazine MSX Mix; os usuários de São Paulo, como o *Ricardo Bittencourt* e seu RBCC (novo compilador C para MSX), ou o *Marco Antônio Dal Poz* e seus desenvolvimentos para o projeto MSXOS; a Cobra Software (*Rogério Bello*) e seus produtos e contatos do exterior; The MSX Magical Computer Club, de Jaú, SP (*José Plácido Rafanelli e Paulo Bárbara*); *Anderson Silva*, o "homem dos modems, da RS-232 e da comunicação" (talvez tenha algum parentesco com o Chacrinha: Quem não se comunica...), entre outros. Uma pena. Esperamos que no próximo encontro nacional tenhamos mais pessoas presentes, que todos que estiveram nesse encontro e no encontro passado possam estar presentes.

De qualquer modo, se você não foi, perdeu um dos finais de semana mais divertidos dos últimos tempos! Não deixe de ir ao próximo!

Matéria & Fotos:
Ricardo Jurczyk Pinheiro - Brazilian MSX Crew

Foto1:
Vista do Espaço Cultural 508 Sul.

Foto2:
Estande do Brazilian MSX Crew e Bit At Work.

Foto3:
Convesa com o Prof. Piazzi.

Foto4:
Estande do MBT

Foto5:
O pessoal praticando "orgias computacionais"

Foto6:
Um puco de eletrônica.

Foto7:
Hora do "rango"

ENERGY FROM MSX
Vs.
ESENTIAL COLLECTION

Márcio Lima de Carvalho (Magneto)

CD de Audio "Energy From MSX

Eu, antes de mais nada, gostaria de declarar de como fiquei bestificado com a qualidade sonora do OPL4 em relação as outras placas de som (até mesmo a de outros micros).

Primeiramente depois de muita dificuldade escutei o CD-AUDIO ENERGY FROM MSX produzido em 1996 pela HNOSTAR que foi adquirido na MSX Rio 97 pelo meu amigo Ademir (este CD evaporou, quase que "saindo no tapa" para adquirir-mos um). Ele é composto em um CD regravavel da PIONEER todo dourado com a mídia em cor verde esmeralda, realmente chama a atenção, sua capa muito bem produzida, de muita boa definição e cores com a estampa de uma guitarra (que parece ser uma FENDER ESTRATOCASTER) preta e branca (calculo que tenha sido feita em uma impressora laser colorida e foto-copiado em uma copiadora colorida para não perder a definição e o colorido), este CD é composto por 22 músicas que podemos calcular que tenha o tempo de duração aproximadamente de uma fita K7 T60 (aproximadamente 11 músicas por lado). Sua qualidade de som esta acima de qualquer suspeita, a gravação foi feita 100% digital (ddd). Sua mixagem sem cortes brutos, sempre até o final da música ou abaixando (fade on) até o término, isso indica uma preocupação da HNOSTAR com todos os detalhes.

Fita K7 "Esential Collection"

Antes que eu fosse ao MSX Rio 97, eu já havia encomendado esta fita (ESENTIAL COLLECTION) ao MSX BRAZILIAN TEAM, mas por problemas de falta no estoque (segundo o MBT este problema já foi sanado e não acontecerá mais) só o recebi bem depois do MSX Rio 97 (obrigado MBT, principalmente ao Marcos e desculpe a "pertubação" mas eu estava ansioso para "colocar as mão" nesta FITA). Ela é composta por uma capa simples preta e branca (calculo que tenha sido feita apartir de um encarte para fita K7 bem legal de uma MSX MAGAZINE 1987 que eu tenho com vários rostos de um personagem da mesma revista fazendo várias posses com o titulo THE CHIPS - STEREO MSX - BOSS2 - A HAPPY DAY'S NIGHT. Infelizmente por um problema de cópia na França (eu suponho), um pedaço do começo da minha fita abaixa o som, dando uma sensação de corte (preferi nem trocar já que que tive algum trabalho para adquiri-la).

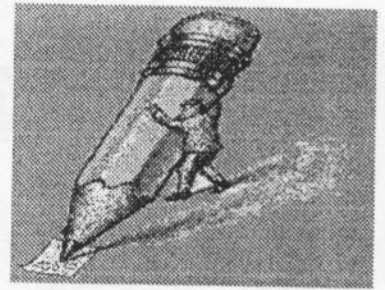
Agora vamos as comparações

A qualidade de um CD nunca (pelo menos ao presente momento que eu saiba) será inferior a durabilidade e qualidade sonora de um K7, o CD tem menas músicas que o K7, todos os dois são regraváveis. O preço da FITA é mais acessível (R$12,00) comparado com o CD (R$31,00) (N.E: agora caiu para R$ 28,00). Um ponto importante a ser comentado é o repertório, o CD da HNOSTAR tem em sua maioria músicas mais lentas o que nos leva a crer que seja um cd tipo "relax" (curtir e descansar a mente), encontramos no CD por exemplo as músicas LA MACARENA e SNATCHER ENDING, já no K7 encontramos em sua maioria músicas mais agitadas e que conseguiu me prender mais a atenção, usando muito a voz como em SMOOTH CRIMINAL (Michael Jackson) e SHE DRIVES ME CRAZY (FYC) que parece ser "ripada" (transformada) do PC para o MSX ou do PC para o AMIGA e do AMIGA para o MSX.

Alguns conhecidos meus ficaram espantados com as músicas contidas no K7 (acredite, alguns pensaram que eram músicas de amiga) e ficaram bestificados em saber que existe um replayer para as músicas do SEGA SATURN E PLAYSTATION para OPL4, fora um programa que carrega algumas animações dos mesmos para GRAPHICS 9000 (eu acredito que para isso você tenha que ter 2 MEGAS de RAM no OPL4, 4 MEGAS de MAPPER, o máximo de RAM na GRAPHICS 9000, equipamentos e interface SCSI fora a possibilidade destes softwares só rodarem em um MSX TURBO-R), mas isso já é outro papo. Também (não fui eu, acredite) reconheceram a música do cenário do RYU (STREET FIGHTER II) e do intro do YS na FITA.

Infelizmente não se encontra em nenhum dos dois (K7 e CD) a música do STAR WARS (tipo house melody) e A CAVALGADA DAS VALKYRIAS numa versão cavala (como mesmo disse nosso amigo Delavy do ZILOGIC de Brasilia na MSX Rio 97) do demo jogavel MUZAX3 (imperdível).

Assim sendo, fica ao seu critério escolher entre as vantagens do CD ou as vantagens do K7 (N.E.:ou então, compre os dois).

Este espaço do MSX Force é dedicado inteiramente ao leitor seja para vendas, compras, trocas, sugestões, dúvidas sobre jogos ou qualquer outra coisa. Participe!

Busco utilitários para o Dynamic Publisher, assim como filtros para INK JET, conversores gráficos e informações sólidas sobre DTP.

Entrar em contato com o **"Luiz S. Marques"**(ver endereço no anuncio do clube na penúltima página).

Vendo Drive 5 1/4-720Kb completo e em perfeito estado, com acionador, gabinete, fonte , cabo e interface DDX, tudo por R$ 100,00 ou troco por outro periférico MSX de meu interesse.

José Plácido Rafanelli (The Magical Computer Clube)
Rua Leopoldo de Oliveira, 68 - Jardim América - Jaú - SP
CEP: 17210-740 - Fone: (014) 622-6230
PS no VTX: CHIMBA

Vendo:
MSX2+ (ACVS) R$ 150,00 - FM Sound Stereo R$ 50,00
RS232c p/ 2.0 ou 2+ R$ 50,00 - Video Texto MSX R$ 30,00
Rogerio A. de Melo
R. Muritiba, 97 - bl.5 apto.522 - Vila Floresta
Santo André - SP - CEP:09050-170

Compro Cartucho de SCC a um preço acessível.
contato com Ademir Jorge (ver endereço no anuncio do clube na penúltima página).

Busco inforções Sobre Video-prudução (Genlock's digitalizadores, manuais, etc...

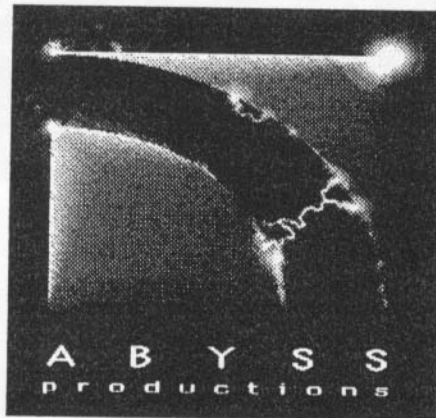
Aos que se despuserem à ajudar podem enviar informações para redação. (Delson Dantas)

Compro Cartucho megarom com SCC (MSX1 & MSX2)
Assim como outros periféricos importados.
Flalvio Tavares da Rocha Junior
R. Raimundo Nonato Guimaraes, 135 - Nossa Senhora do Rosario - Mateus Leme - MG - CEP:35670-000

Vendo MSX2+ com 256k de mapper (sem drive) a módicos R$150,00, e de brinde cartucho de FM.

Se alguem tiver um cabo de impressora p/ Hotbit, um expansor de slots do tipo do Expander da DDX (em q a base em q os cartuchos estao fixados está ligada ao computador por meio de um flat-cable), um HD SCSI de pequena capacidade (ate' 300 Mb) e um CD-ROM SCSI de baixa velocidade (ate' 4x), me avise correndo.

Ricardo Jurczyk Pinheiro
jurczyk@rural

Some screens in permanent parts of MSX Force are own's Clubs that in Constantly work for system:. They are:

Ademir Jorge & Luiz Eduardo gostariam de agrader em particular a:
*Marques' family (Helder, Getulhão, Junior, Valéria & Elizabeth)
Obrigado por aturarem e apoiarem nosso "Vicio", sem vocês não teriamos este Fanzine.

Nesta parte do MSX Force os textos só refletem as idéias dos individuos e não de seus respectivos Clubes

Cobra Software, Rogério Bello e o mundo MSX

Para colocar um ponto final em relação a Cobra Software, resolvi escrever esta opinião, pois na matéria do MF#01 sobre o MBT algumas pessoas acham que "peguei pesado" com Sr. Rogério Bello.

Em primeiro lugar, vou citar fatos ocorridos com a minha pessoa. Após várias tentativas em obter informações dos produtos da "CS" por meio de cartas (achei até que tinha encerrado suas atividades), gastei vários pulsos telefônicos para conseguir as informações (sempre quem atendia era a secretária eletrônica e não havia retorno da ligação), até que consegui falar com a Srª Sandra Aparecida, então enviei o cheque solicitando a MSX VIPER#1. Passou quinze dias, vinte dias, um mês, dois meses (e se vão gastos com a conta telefônica) e nada da "MV#1". Após três (3) meses (isto mesmo 3!!!!!), chega em minha casa uma MSX VIPER SPECIAL (que não foi minha solicitação) "fininha" com o conteúdo bem reduzido com matérias sobre HD's, que eram apenas traduções da Hnostar e da Spirit, só valeu a pena porque consegui contato com o Ítalo Valério (MSX Natal), pois este grande entusiasta "MSXiano" mostrou-se para a nação MSX Brasileira pela primeira vez. Voltando a questão das "MV", assumi uma postura de irrelevância e solicitei (bem claramente) as MV#1 e #2, e a estória se repetiu (mais um longo período de espera). O curioso é que os meus cheques eram sempre descontados rapidamente. Cheguei a pensar que tinha "tomado uma volta". A partir daí dei adeus a Cobra/Rogério Bello.

Formamos o Clube Inovação, conhecemos muitas pessoas e Clubes espalhados pelo Brasil, e constatamos que não apenas o "Inovação" passou pelo mesmo problema. Não há ninguém que elogie O Sr. Rogério, ao contrário, a maioria reclama e nutre uma certa repulsa, ou simplesmente ignora (só o Valério tem um bom relacionamento com ele).

O meu companheiro Márcio Lima (após também pensar que tinha "tomado uma volta") recebeu um catálogo atualizado(?) da Cobra, pedindo para ele escolher 10 programas para quitar a dívida que o Rogério tinha com ele. Neste catálogo há programas recentes como, Columbus, Olympus, Dass, Sunrise's, suplementos Hnostar, Hobby disk's, Metal Limit, entre outros. Ao que parece são pirateados, pois no final do catálogo há uma discriminação de programas originais, como: Arma Mortal (jogo que o Sr. Rogério reclama que vendeu pouco. Se pelo menos ele enviasse o catálogo ou um prospecto, talvez vendesse mais) e HST (se é que pode-se chamar uma compilação de soft's de programa original).

Então como posso ficar calado com as coisas acima citadas acontecendo? E ainda mais sabendo que o Sr. Rogério Bello tem um carisma (mesmo sem mais nada fazer pelo sistema)que nenhuma outra pessoa ou clube do Brasil tem no exterior? Será que Hnostar, Abyss, Miri-Soft, dentre outras sabem desta "louvável" atividade do Sr. Rogério? Será que sabem e são "camaradas" o bastante para permitir está "pirataria nociva"?

Pirataria é contra lei, mais acho que funciona mais com uma questão de ética. Eu por exemplo tive acesso a uma cópia pirata do Pumpkin Adventure 3 e ao contrário de quase todo mundo que conheço não achei lá aquela maravilha que todos acham. Se me agrada-se, eu iria comprar o original com certeza! Mas eu não jogo PA3 (para quem me atirar alguma pedra olhe para seus discos e me diga se você não tem um joguinho da Konami, Micro-Cabin, etc.., que não é original), isto eu chamo de "pirataria inofensiva", pois eu apenas conheci o soft, não faço uso dele, não lucrei com trabalho de terceiros.

Em sua carta ao Márcio (assim como na Hnostar 38), Rogério nos da a nítida impressão de que tinha a ingenuidade de viver do MSX. Tenha dó!

Eu e meus companheiros (acho que quase todo mundo) trabalhamos para o sistema sem esperar retorno finaceiro. É amor realmente, mas é lógico que temos atividades pararelas (as fundamentais para uma vida social, como alimentação, residencia, etc...). Atividades até que nos dão suporte para o trabalho com o MSX.

Se alguém tem argumentos para rebater esta realidade que o faça (esta seção é para isso mesmo), mas para mim isto foi o ponto final sobre a Cobra Soft, "descanse em paz" que para muita gente e para mim não faz falta nenhuma(ao contrário faz um favor).

Luiz Eduardo S. Marques (Pimpo)

Se nada mudar o fim esta próximo

Uma coisa que tenho observado nestes últimos anos no universo MSX é que, para infelicidade geral, a história esta se repetindo.

O MSX, desde sua criação, foi concebido para ser um micro que tem um único objetivo: Ser um micro altamente maleável, 100% compatível (todo programa tem que rodar nas versões do MSX posteriores da qual ele foi criado) e de arquitetura aberta, para possibilitar o desenvolvimento de hardwares, e principalmente, softwares.

Infelizmente, desde o início, isto não foi devidamente respeitado.

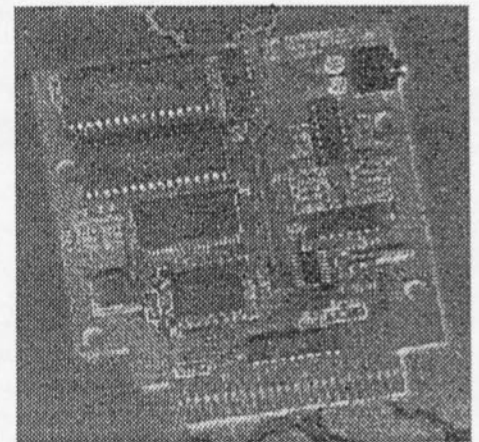
A ASCII não liberou a arquitetura como deveria; A Yamaha não liberou os segredos de seu VDP e muitos programadores não tiveram como aproveitar todos os seus recursos e muitas empresas (como a Gradiente e a Sharp) não auxiliavam como deveriam os programadores, fazendo estes bravos cavalheiros se embrenharem por matas desconhecidas para descobrir coisas que deveriam ser fornecidas (não por questão de favor, mas de respeito aos princípios do padrão MSX) por quem mais teria interesse, os fabricantes. Afinal, por conseqüência, mais computadores seriam vendidos.

O resultado disso: O padrão MSX quase foi levado ao túmulo da informática, como aconteceu com outras linhas que acabaram indo pelo mesmo caminho, como os Zx Spectrum, TRS-80, Apple e Amiga (N.E.: O Amiga?)...

Passados alguns anos, quando tudo parecia perdido, os usuários de MSX, sabendo da máquina que possuiam nas mãos e não querendo que a capacidade desta fosse simplesmente ignorada, "arregaçaram as mangas" e partiram para o ataque. Várias pessoas de todo mundo começaram a passar para outros o que sabiam e com isso quase tudo o que estava oculto foi sendo trazido à tona. Vários programadores que já estavam para desistir de fazer softwares para o MSX voltaram a faze-los, aproveitando tudo que de novo havia surgido de informação. Projetos inteiros foram simplesmente abertos e várias pessoas começaram a produzir estes em outros lugares do mundo(vide a MEGA-SCSI, produto japonês que hoje é também produzido pela CIEL de Ademir Carchano).

Mas quando tudo estava caminhando bem, algumas empresas começaram a fazer a mesma coisa do início do MSX, esconder o que

Placa da Moonsound

Nesta parte do MSX Force os textos só refletem as idéias dos individuos e não de seus respectivos Clubes

sabiam.

Um exemplo é a Sunrise criadora da MoonSound e da GFX9000.

Criaram produtos e simplesmente reteram quase tudo o que sabem, impossibilitando que sejam desenvolvidos softwares para estes!! Será que eles acham que seus produtos continuaram bem vendidos, apenas com os softwares que eles fazem??? Será que eles têm medo da concorrência de similares mais baratos e que podem vir a ser lançados com digitalizadores de som, coisa que a MoonSound não tem. E com relação a GFX9000, um produto que é muito menos do que anunciam e que não segue o padrão MSX! Se fosse para criar um cartucho com chip de vídeo que não tem tivesse nada a ver com o padrão MSX, por que não usaram chips de vídeo muito mais rápidos, que tem resoluções melhores e uma quantidade infinitamente maior de cores??? Espero que a GFX9000 não seja tomada como referência para nenhuma outra placa do gênero ou acrescida a nenhum outro projeto MSX, pois, neste caso, como sua evolução estará na dependência de um chip do qual não se sabe o futuro, seu fim terá sido decretado! Além do que a GFX9000 poderá impedir o uso de novos periféricos padronizados pois esta usa portas reservadas que poderão, no futuro, causar conflitos que farão o MSX torna-se o mesmo fiasco arquitetônico que é o padrão IBM-PC, um micro do qual só se ouve reclamações sobre os famosos conflitos de placas, e isto, ninguém que ver no padrão MSX! Já a MoonSound pode até continuar como esta, afinal placas de som não tem regras de utilização como o vídeo, mas seu criador tem, por obrigação a todos aqueles que tem seus MSx's em casa, trabalhando nele ou programando-o, de liberar toda a informação necessária para todos aqueles que estejam interessados em programa-la e usufruir-se dos recursos do fantástico OPL4.

Outro exemplo é o Club NOP. Como podem eles criarem um demo espetacular como o Unknow Reality e, além de não criarem nenhum programa (com demo não se faz nada) para utilização das técnicas do demo por parte dos usuários, não liberam as técnicas para que outros programadores o façam??? Criar demos com tantos recursos só para mostrar o que se pode fazer no MSX e não ter nada que possibilite fazer algo semelhante para uso próprio é, na minha opinião de usuário (também sou programador), uma falta de respeito a quem tem MSX! Querem fazer demos, tudo bem, mas antes façam um programa que permita fazer tudo o que o demo mostra! Os usuários de MSX precisam hoje é de programas de qualidade, que responda aos seus anseios e tragam beneficio a ele, seja em qual área for: Vídeo, desktop, comunicação, comercial, Industrial (porquê não?), lazer... E não programas onde eles só podem ver o que esta ali e nada mais (como os demos)!

Por isso peço a todos que querem produzir algo no MSX, principalmente hardware, e para aqueles que descobriram algo novo sobre o MSX e seus componentes: Não retenham estas informações pois, com isso, além de você estar ajudando a manter o padrão MSX na ativa, você estará se ajudando, afinal você também é usuário de MSX (ou não???) e sempre está ansioso por algo novo ou ainda espera que seu produto (principalmente hardware) venda ainda mais!

Espero que todos aqueles que por ventura tenham se magoado que me perdoem. Mas eu, como amante do MSX, estava observando uma situação se repetir e não gostaria de ver tudo isso calado, sem ao menos dar um sinal de alerta.

"O verdadeiro sábio não é o que ensina, mas o que aprende".

A melhor forma de usar teus conhecimentos é ensina-los a outros, pois de nada irão servir-te na tua morte.

O conhecimento é um beija-flor. Deve ficar livre para que todos possam contempla-lo.

Anderson Reis Silva

Carta ao Clube Inovação

Obrigado pelos elogios ao MBT tecidos por vocês em seu MSX FORCE. Quanto à qualidade de impressão do seu fanzine, achei que as letras ficaram borradas. Experimentem um papel com maior absorção. Fora este pequeno detalhe o seu fanzine me agradou muito. Espero que ele não demore a sair para que as informaçãoes nele contidas não fiquem defasadas. Termino esta correspondência pedindo para que vocês vocês estejam sempre em contato conosco, podem pedir qualquer ajuda necessária, pois trabalhar par o MSX é uma tarefa dura e nem sempre recompensada. Ultimamente temos recebidos críticas pelos nossos preços, mas as pessoas não compreendem que temos que pagar pelo preço do produto cobrado no exterior + despesas de envio do produto até Belém + despesa de re-envio até ao usuário + o nosso lucro. Este lucro tem e precisa ser cobrado pois temos outras despesas como: correspondência, despesa com BBS e VIDEOTEXTO, telefone, o projeto da revista e a nossa participação encontros regionais.

Só para você ter um exemplo, O encontro de Brasília (1996) foi òtimo, pois tivemos a oportunidade de conhecer quase todos nossos amigos de MSX, mas não conseguimos vender praticamente nada. Conclusão tivemos que bancar nossa participação com recursos próprios Espero não ter sido "chato" com as declarações anteriores, mas eu estava precisando "desabafar" com alguém.

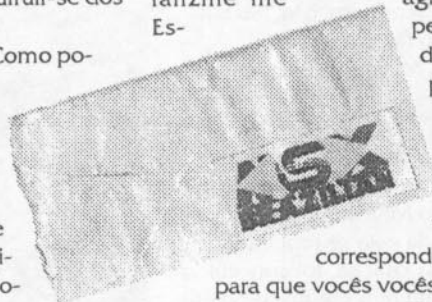
Maximino Lopes Ferreira Neto (MBT)

Sempre que quiser desabafar, disponha Maximino.

E aos críticos eu acho que voês devem se colocar nos devidos lugares. Vocês não percebem a importancia do MBT?

O Brasil tinha acesso ao que tem antes do MBT? Eles te obrigam a comprar algo que que você acha caro?

Se alguem pode fazer melhor do que o MBT que o faça, se não , pare de resmungar!

CLUBE INOVAÇÃO

Chega ao fim este nº 2, esperamos que tenham gostado. Agora o Clube se resume a mim (Luiz) e o Ademir. Pois o Eli Abraçou um pentium (mas não faz, diferença ele não colaborava, nem consumia nada de novo), o "Tom" esta satisfeito com que tem, ou seja MSX2+ sem mapper e com seu Playstation, outro que também não consome nem trabalha para o sistema (de que adianta então?), o Márcio, não sei? Abandonar o sistema ele não abandonou e parece que nem vai abandonar pois faz suas articulações SOZINHO. Mas é aí que esta o problema. Um Clube é idealizado para intercambio, debates, trocas de informações, em fim é participação! Ele nem aparece nas reuniões, não telefona para os outros membros, não se pode encontrar o cara em casa... Assim fica difícil. Antes que me perguntem, os textos dele contidos neste número é do inicio de 97 (ou seja logo que entrou no clube). Assim sendo, não podemos afirmar que ele faça parte do Inovação, Isso agora depende muito dele mesmo.

Para o Eli e o Tom, desejamos boa sorte nos seus ideais, e que a amizade continue .

O tempo entre um número e outro

Vocês devem dizer: "Pó, mas esse fanzine demora a sair, e blibli e bloblo..." Mas de uma coisa nós nos orgulhamos! Começamos o zine quando o Brasil estava desprovido de informação e com a proposta de ser barata e acessível (coisa que a outra "falecida" publicação nunca foi). Isso sem contar que pagamos do nosso bolso o "Beta Version" n.º 0, sem esperar retorno. O nº 1, só foi realizado pela compreenção de terceiros que são citados nesta edição e nada tem haver com o MSX em si (leia-se parentes e amigos). Outras pessoas tinham equipamento e "cacife" para realizar um informativo nacional, mas nós metemos a cara e realizamos o MSX Force sem teoricamente ter condições para isso. Gostaria que todos reconhecessem esse merito (sem falsa modéstia). E se há criticas sobre erros (coisa normal em tudo que se inicia), pergunto o que é um erro de editoração/revisão em relação a uma proposta audaz?

Agora desfrutamos de equipamento, poderíamos até dar um prazo de lançamento trimestral ou até bimensal, mas isso cabe aos colaboradores. Se todos mandarem textos em formato ASCII puro (sem acentos) pelo e-mail ou por disco de 3 1/2 (o disco será devolvido inclusive com programas se solicitados e se o tivermos no nosso acervo) , a elaboração é rápida, se mandarem desenhos, fotos, ou digitalizações referentes as matérias será melhor ainda (para nós e para todos). Este posicionamento implica em prioridade para as matérias enviadas como solicitadas no paragráfo anterior. Espero que entendam e se sensibilizem.

O MSX Force foi abraçado por praticamente todos os Clubes e usuários que produzem algo para o sistema. Gente que nunca pensou em largar seus MSX's. Isso, agente não esperava, pelo menos na proporção que as coisas aconteceram. Fico agradecido (e sinceramente, emocionado) a todos, pois hoje quem olhar os créditos do MSX Force 2, verá que sem vocês ele não seria como é.

Aproveito para reafirmar que o fanzine esta aberto a qualquer um que tenha algo de interessante a dizer ou criticar, na seção Opinião (contanto que não seja ofença gratuita e sem fundamento).

O preço

Deixa eu enxugar as lagrimas...

Já houve gente que queria cobrar para para escrever no fanzine, não podemos nem se dar ao luxo de dar exemplares aos colaboradores, pois ele (o zine) não da lucro algum, pelo contrário. Se a Hnostar não tem lucro com sua revista o que faz alguém pensar que ganhamos dinheiro vendendo fanzines de MSX a módicos R$3,00 (R$1,00 é de envio)? A colaboração tem que ser por amor ao sistema (assim como realizamos o fanzine), a decisão de presentear um clube ou usuário cabe ao Clube Inovação (pois sai de nossos "bolsinhos"), e a contribuição ao sistema de uma forma geral (entenda enviar o fanzine para outras publicaões) também é assim. Esperamos também que compreendam este posicionamento. Alem do mais, o que são míseros R$4,00? Você gasta isto com baboseiras que não te dão a alegria que seu MSX lhe dá. Não é verdade?

Distribuidores autorizados

Até agora os únicos que tem autorização de distribuir o MSX FORCE somos nós, logicamente, e o Ítalo Valério da MSX Natal. Estamos estudando propostas de outros clubes de outros estados. A coisa funciona da seguinte forma, enviamos um número estipulados de fanzines para o representante e ele (como o Ítalo) se

encabe de divulgar para aquele usuário que nunca teria "coragem" de escrever para o Rio de Janeiro para solicitar seu exemplar.

Em Natal o MF se esgotou rapidamente, isto mostra como o usuáriio brasileiro se acomoda. Se o seu Clube conhecer usuários passivos (no mínimo de cinco) e se interessar em distribuir (apenas no seu estado) o MF#2 entre em contato conosco para debatermos a questão.

Provavelmente, o Zilogic do DF, também deve ser representante do MSX Force lá em Brasilia, mais especificamente na pessoa do professor pardal, quer dizer do André "Mocoronga" Delavy, assim como nos deveremos ser do 'zine dele aqui no Rio de Janeiro.

Cursos

O nosso amigo Werner do Core Club disse que era muito de seu gosto que nas páginas do MF figurasse um curso de linguagem C (alo Ricardo Bittencourt). Isso não cabe a nos (até por que não sabemos C) e sim a vocês colaboradores.

Qualquer coisa do gosto do MSXzeiro será publicada seja, esquemas eletronicos ou release de promos ou demos.

Catálogo Inovação

Infelizmente para quem nos cobra um catálogo de soft's, ficará sem, pois não dá tempo de elaborar algo legal. Outros Clubes como The Magical Computer, MBT, dentre outros tem catálogos avulsos. Entre em contato com eles ou conosco mesmo para intermediarmos.

Hoje em dia para os afortunados que dispoem de MSX2 e interface de CD, catálogo avulso esta obsoleto. Mas não pense que o Clube Inovação esqueceu de você usuário, digamos "comum" . Vamos criar pacotes recompilados de softs em discos de 3 1/2 com etiquetas. Mas ou menos como é o "Food", só que mais especifico, dstinguindo uma classe de soft's por tema ou aplicação.

Tudo por um preço acessível (isso é uma filosofia do Clube). E você dará adeus aos irritantes discos escritos a caneta, lapis ou até máquinas de datilográfia, trocando-as por uma etiqueta com qualidade gráfica e com um simples mas bom visual.

Clube Inovação

Staff:

Ademir Jorge O.G. Brito
Luiz Eduardo S. Marques

Msx Force #0
(Beta Version Fanzine)

GFX900, opinião, NV Disk Magazine #7, dicas de manutenção, etc...

R$2,00+R$1,00 (de correio & embalagem)

Msx Force #1
ESGOTADO!!!

Hardware Service

- Instalação de Botão de Reset
- Adaptação de Joystick's
- Adaptação de Drives 3½

Outros Serviços

- Suporte técnico gratutuito (orientação em suas dúvidas).

Contatos:

Luiz Eduardo S. Marques
(Msx Force Fanzine)
R. Ametista, 76 - Coelho da rocha - S. J. de Meriti - RJ - CEP:25570-460
Tel.:(021)751-7306/756-1611
e-mail: lmarques@abeu.com.br

Ademir Jorge O. G. Brito
(Assuntos gerais)
R. Licurgo, 129 - Madureira - Rio de Janeiro - RJ - CEP:21360-320

Entre conosco na luta de manter e expandir o MSX, Divulgue, incentive, participe de alguma forma do marivilhoso mundo do mais "**Magico dos Computadores**", você só saberá a sensação experimentando deste mundo! Não se isóle!!!

Se você quer contribuir com o MSX de alguma forma e não sabe como, comece comprando a Hnostar.

Hnostar não é um fanzine como o MSX Force, é revista mesmo, Capa/ Contra-capa em cores, impressão em off-set (gráfica), A editoração não deve nada a qualquer revista de qualquer tipo feita no Brasil, pelo contrário supera muitas que você compra nas bancas. Hnostar é uma publicação espanhola (de facíl compreenção para os brasileiros), mas em praticamente todas as suas edições abre espaço para o MSX brasileiro, assim como tudo relacionado ao MSX ao redor do planeta.

Para os curiosos que comprarem Hnostar, sairão ganhando treinando seu espanhol e descubrindo segredinhos de informática que outras plataformas não podem oferecer (é uma magia que nem quem é MSXzeiro sabe explicar). Verá também que a solidariedade não é um sentimento morto nos seres humanos (quem tem acesso a Internet sabe do que falo), que diferenças culturais e religiosas são sobrepostas pela mesma. Agora se você já é MSXzeiro, você tem quase que a obrigação de comprar/assinar.

Um mundo se abrirá para você amante da informática!!!

Para maiores informações, entre em contato com:

MSX Brazilian Team
TRAV. MAURITI, 2273 - MARCO
CEP:66093-180 - BELÉM - PARÁ
TEL.:(091)228-2874
E-mail: mbt@libnet.com.br

MSX Club Hnostar
E-mail: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar/

***Uma campanha do Clube Inovação**